12/2000 ● Tema: 3D-ljud ● Nytt huliganspel ● Resident Evil-film



PC Games

incite



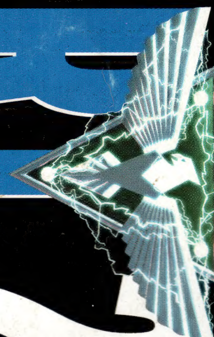
FULL VERSION: FORSAKEN

FIFA 2001

- Nya spelare
- Nya taktiker
- Ny grafik
- Var är Thomas Brolin?

RED ALERT 2

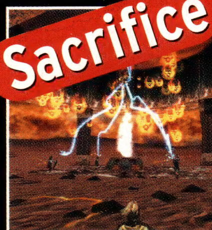




- Recension
- Test Center
- Analys av trupper

20 RECENSIONER

Sacrifice



Sudden Strike



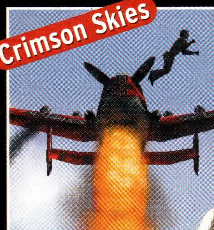
Cultures



Midtown Madness 2

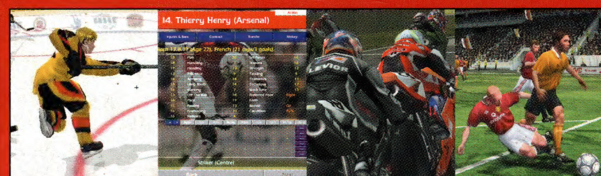


Crimson Skies



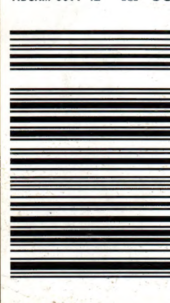
C&C: Red Alert 2 ● **Championship Manager 00/01** ● F1 Manager ● Superbike 2001 ● **NHL 2001** ● FIFA 2001 ● Homeworld: Cataclysm ● Stupid Invaders ● Panzer General ● MTV Skateboarding ● **V-Rally 2** ● Odyssey ● Pacman 2000 ● **Reach for the Stars** ● Asterix: The Gallic War

FYRA TOPPSPEL



NHL 2001 | Champ Man 00/01 | Superbike 2001 | FIFA 2001

TIDSAM 0977-12 kr 39



Gunman ● Legend of Might & Magic ● Tips & tricks för Red Alert

TOP 10 GAMES

EXTRA!

Varje månad får du en 20 sidor tjock bilaga om månadens pc-spel. Här berättar vi om spelets spännande **tilkomsthistoria**, om **installationen** och **hur man kommer i gång** samt ger nyttiga tips på användbara **strategier** i spelet.



BESTÄLLNINGSKUPONG

✓ JA TACK! Jag vill gärna bli medlem i Top 10 Games. När min beställning är mottagen och godkänd får jag spelet Caesar III i serien Top 10 Games för 9:50 + 29:50 i porto och exp.avgift. Därefter får jag ett spel i månaden i serien för bara 149:50 + 24:50 i porto och exp.avgift i tillsvidare-prenumeration. Jag har alltid 10 dagars returrätt, förutsatt att plastfolien inte är bruten. Och jag kan alltid avbeställa ett spel som jag inte önskar, eller meddela att jag inte önskar fler cd-rom-spel.



Namn:

Adress:

Postnr: Ort:

2009 1065

Är du under 18 år, uppge vänligen ditt födelseår: ....

Dessutom krävs målsmans underskrift ....

2339

OBS! Erbjudandet gäller endast för hushåll som inte prenumerat de senaste 6 månaderna.



TOP 10 GAMES

SVARSPOST
111 033 824
208 05 MALMÖ

OBS: SVARA INOM 9 DAGAR!

TOP 10 GAMES/Bonnier Alandia AB. Kontaktadress: Kundtjänst, 205 50 Malmö, tel. 08-555 454 42, www.kundtjanst.nu. Besöksadress: Amager Strandvej 26, 2300 København S
Et Bonnier AB-företag

■ Redaktören har ordet

därför ger vi ofta höga betyg i december



När du bläddrar igenom den här månadens många recensioner kan du knappast undgå att lägga märke till att det är osedvanligt många åttor och nior. Orsaken är inte att våra recensenter mutats med en flaska whiskey för att skriva snällt om spelen. Nej, det är för att november och december är spelsäsong. Tre av fyra datorspel säljs på hösten, och därför kommer de bästa spelen nu.

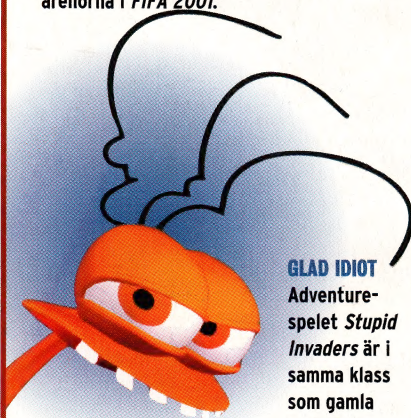
Jag kan garantera att alla spel som fått en åtta eller nia i den här tidningen har förtjänat det. Ta en titel som *NHL 2001*. Den ligger inte bara trea på listan över mest sålda spel i Sverige, den har också ett mycket bra gameplay, som är en uppenbarelse för gamers som orkar lägga ned en timme på att sätta sig in i det. Och eftersom grafiken, styrningen av spelarna och ett stort djup ackompanjeras av en ljudsida som ska höras och inte beskrivas, kan man omöjligt ge den mindre än en nia. Så är det också med den senaste *Championship Manager*-titeln, *Homeworld*-tillägget *Cataclysm*, äventyrsspelet *Stupid Invaders* och alla andra spel som fått våra recensenter att jubla när de fått gå till jobbet de senaste veckorna.

Vi är också glada över att kunna ge er demos på åtta av de 20 spelen som vi recenserar den här månaden. Prova själv att spela igenom demosen på spelen och se om du håller med om vår bedömning

Michael Broström, redaktör
incite PC Games



KUNGEN REGERAR FORTFARANDE Nya animeringar, högre svårighetsgrad och mer liv på arenorna i *FIFA 2001*.



GLAD IDIOT Adventurespelet *Stupid Invaders* är i samma klass som gamla goda *Larry*.



RED ALERT-SAGAN FORTSÄTTER Kämpa som allierad eller ryss i strategigenrens stora klassiker.

nyheter

8 NYHETER

kommer snart

18 JOURNALIST

20 CALL TO POWER

24 LEGENDS OF MIGHT & MAGIC

26 GUNMAN

28 METAL GEAR SOLID

29 THEME PARK INC

special

30 ALLT OM 3D-LJUD

recensioner

38 FIFA 2001

44 C&C: RED ALERT 2

48 CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01

50 SACRIFICE

54 SUDDEN STRIKE

56 NHL 2001

60 CULTURES



TIPS & TRICKS FÖR RED ALERT 2 Vi guidar dig genom de svåraste banorna och uppdragen, både som allierad och ryss.

innehåll

62 STUPID INVADERS
64 CRIMSON SKIES
65 REACH FOR THE STARS
66 SUPERBIKE 2001
68 HOMEWORLD CATACLYSM
70 PANZER GENERAL
74 MIDTOWN MADNESS 2
76 ASTERIX & PACMAN 2000
77 ODYSSEY
78 F1 MANAGER
79 MTV SKATEBOARDING & V-RALLY 2

hardware

84 HÅRDA NYHETER
85 TEST
87 VERKSTADEN

spelstrategi

88 C&C: RED ALERT 2

brevlådan

96 BREVLÅDAN



MIDTOWN MADNESS 2 Den vilda framfarten fortsätter i trafiken i både San Francisco och London.



SACRIFICE Ett mycket estetiskt spel med en helt egen stil.

sid 50

demo CD



Den här månaden går EA Sports ut hårt med demos på *NHL 2001, Superbike 2001* och jaktspelet *Ultimate Hunt Challenge*. Missa inte heller det nya demot på *Hitman*.

demos

ASTERIX: THE GALLIC WAR
CRIMSON SKIES
CULTURES
DARK REIGN 2
HITMAN: CODENAME 47
HOMEWORLD CATACLYSM
NHL 2001
STUPID INVADERS
SUDDEN STRIKE
SUPERBIKE 2001
SYDNEY 2000
ULTIMATE HUNT CHALLENGE
BOXING MANAGER

videos

ALICE
MECH WARRIOR 4

PATCHAR:

AGE OF EMPIRES 2 v.2.0A
SHOGUN: TOTAL WAR v.1.11

SCREENSAVERS:

INCITE LARA CROFT
C&C: RED ALERT 2 THEME PACK

WALLPAPER

10 INCITE GAMING WALLPAPERS

TOOLS:

DIABLO 2 EDITOR
INCITE GP3 TOOLS
GL SETUP v. 1.0.0.117

EXTRA TILL PRENUMERANTER

ÄKTA FULLVERSIONSSPEL

VARJE MÅNAD

incite PC Games

Bara i incite PC Games:

Forsaken är den typ av spel där det tar 10 sekunder från det att spelet börjar tills du råkar ut för den första striden. Det är klassisk action där du är död om du inte rör dig och försvarar dig hela tiden

***Forsaken* är datorspelens motsvarighet till Jean-Claude Van Damme. Det handlar om våldsam, intensiv och aggressiv action där man skippat alla mellansekvenser, djuplodande handling och tidskrävande gåtor.**

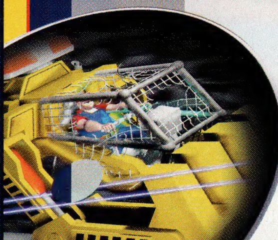
Det *finns* trots allt en historia i spelet och den går ungefär så här: Det är år 2113. Ett fatalt fysiskt experiment har gått ohyggligt fel och utrotat större delen av den mänskliga civilisationen. De enda som fortfarande finns kvar är ett gäng laglösa pirater och prisjägare som far runt på sina tungt beväpnade motorcyklar.

Du spelar en av dessa och går nu i strid mot ett enormt antal flygande och körande stridsrobotar. På vägen samlar du upp vapen, sköldar, ammunition och power-ups.

När du har utrustat din motorcykel och konfigurerat tangenter och mus, är historien helt likgiltig – i stället sugs du in i de 16 explosiva nivåerna som hela tiden blir allt svårare. När du lärt dig att behärska single player, kan du se fram emot att spela multiplayer, både via seriellt nollmodem, mellan två modem, i ett lokalt nätverk eller via Internet (se spelets readme-fil för detaljer om multiplayer-delen).

DENNA MÅNADS FULL-VERSIONS-SPEL:





Så här kommer du igång:

Forsaken Launcher Dialog

Select A Renderer

MatroxG200

Software
Generic 3d Accelerator
3D_Blaster_4mb
3Dfx
3DfxVoodoo2
3DfxVoodoo2_SLI
ATI RagePro

FORSAKEN™

Patch till Forsaken

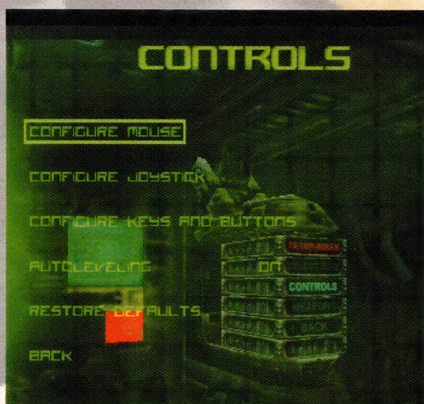
Det kan i sällsynta fall uppstå problem med att köra *Forsaken* på vissa grafikkort. Utvecklarna har därför gjort en patch som vi har lagt på månadens *incite*-CD. Du kan installera patchen genom att dubbelklicka på filen och följa anvisningarna på skärmen.



FINNS PÅ CD:N

Patch v. 1.01 till *Forsaken* ligger på *incite*-CD:n.

. KONFIGURERA DITT 3D-KORT Innan spelet örjar ska du ange ilket 3D-kort du har, ör optimal funktion. m ditt kort inte finns ned på listan väljer du Generic 3d".



2. STYRTANGENTER Välj "Setup Biker" på huvudmenyn och konfigurera tangenter, mus och joystick. Du kan ställa in spelet fritt och själv välja vad du vill styra med.



3. DE FÖRSTA 60 SEKUNDERNA Börja med att eliminera de fyra robotar som kommer ut ur skorstenarna. Skjut sedan på dörren i slutet av rummet för att komma vidare.



HULIGANER PÅ DIN DATOR

Den segdragna debatten om våldsamma datorspel lär ta fart på nytt när *Hooligans* utkommer. Här har fotbollsvåldet blivit till underhållning

Det finns uppenbarligen inga gränser för vad spelproducenterna kan använda som bakgrund till sina produkter. Ett av de mer kontroversiella exemplen är utan tvivel strategispelet *Hooligans - Storm Over Europe* från de holländska utvecklarna The Thirteenth Production.

Här får du i uppgift att styra en grupp av världens mest hjärndöda individer, huliganer, medan de härjar sig fram igenom Europa.

Idén att använda det organiserade fotbollsvåldet som bakgrund för ett datorspel har redan fått mycket kritik i stora delar av spelbranschen, som inte utan orsak är oroliga för att det kommer att ge ny näring åt debatten om våldsamma datorspel.

För även om *Hooligans - Storm Over Europe* på ytan blir ett realtidsstrategispel som så många andra, så blir innehållet mer magstarkt än det mesta vi har sett hittills.

Grafiken blir i 2D med en upplösning på upp till 1024 x 768, så att man verkligen kan "njuta" av de blodiga effekterna när pöbeln löper amok med allt från gatsten till café-bord.

Man kan välja mellan huliganer från en rad olika länder och spelet kommer att innehålla ljudklipp på både engelska, tyska, franska, italienska, spanska och holländska, som styrs från baser i form av en rad krogar.

Single player-delen kommer att innehålla 12-15 banor utspridda över sex europeiska länder, med allt från en rad välkända storstäder till flygplatser och sandstränder som på ett ögonblick går från att vara turistmål till blodiga slagfält.

Det blir också en multiplayer-del där man på fyra olika banor kommer att kunna utmana sina vänner och fiender på våldsdåd i fotbollens heliga namn via Internet.

Hooligans ska enligt uppgift komma under nästa år.



IDIOTI PÅ HÖG NIVÅ Huliganer har de senaste årtiondena skapat kaos i samband med nästan alla stora fotbollsmatcher. Det gör de även i spelet.



SJUKT ELLER INTE? Det kan inte vara friska människor som står bakom idén till *Hooligans - Storm Over Europe*.

Stort intresse för X-Box

Det ser redan nu ut som om X-Box från Microsoft blir en ovanligt tuff konkurrent till PlayStation 2 när den dyker upp om cirka ett år.

Listan över spelutvecklare som kommer att satsa på X-Box växer i alla fall snabbt och har redan passerat 150.

Det händer samtidigt som många utvecklare på allvar börjat klaga på att det är för besvärligt att programmera för PlayStation 2 och att de därför i högre grad kommer att satsa på X-Box, som med sin uppbyggnad mer kommer att påminna om en PC än övriga konsoler, vilket skulle göra det enklare att utveckla spel för både X-Box och PC parallellt.

Jorden är i förfall

Katastrofala miljöproblem och muterade människor utsätter vårt älskade klot för nya prövningar i kommande strategispel

Katastrofen är ett faktum! Jordens ekosystem har brutit samman som en följd av årtionden av föroreningar som värmt upp klotet, fått haven att stiga och delar av mänskligheten att muteras.

Det är de dystra framtidsutsikterna i strategispelet *Golem* från de polska spelproducenterna Leryx Longsoft, som utkommer runt årsskiftet.

I spelet ska man i välkänd stil bygga upp baser, samla in resurser och utkämpa stora slag mellan tre stridande raser (en mänsklig och två muterade).

Leryx lovar, att spelet ska bli ett av de hittills mest omfattande i genren. Ja, ja, vi får väl se.



SÄTT SEGEL En stor del av *Golem* utspelas på havet, då större delen av Jorden är översvämmad.

RÅTT RALLY

Det kommer att bli gott om detaljer när *Pro Rally 2001* inom kort trycker pedalen i botten



SENT PÅ DAGEN Den nya grafiska motorn kommer att bjuda på en serie imponerande effekter som till exempel ultrarealistiska ljusförhållanden.

Det blir kamp om platserna främst i rallyfältet när racing-spelen börjar dåna fram under de kommande månaderna.

En av de allvarligaste konkurrenterna till *Colin McRae 2.0* blir utan tvekan *Pro Rally 2001*, som väntas komma ut på marknaden i slutet av november.

Producenterna från Ubi Soft har skaffat sig licens för att använda 15 officiella rallybilar fördelade på tre klasser (Grupp N, Kit cars och A-klassen) till sitt spel och satsar på att göra *Pro Rally 2001* till det mest realistiska spelet hittills.



KÖRANDE REKLAM Bilarna återges in i minsta detalj, till och med reklamen kommer att vara densamma som i verkligheten.

Det betyder att grafiken blir i det närmaste fotorealistisk och bygger på en helt ny grafikmotor som kan återge olika landskap och körförhållanden på de 24 olika sträckorna fördelade på 12 länder, så att man till exempel kan se snö spruta från däcken eller vissna höstlöv virvla upp efter den framrusande bilen.

Det mest nyskapande blir dock att det kommer att handla om ett så kallat öppet spellandskap. Det betyder att man fritt kan välja att avvika från den fastlagda rutten och till exempel ge sig ut på sightseeing i den närliggande byn om man vill, utan att bli "tvingad" tillbaka till vägen, som i de flesta andra racing-spel.

Det kommer att bli fyra typer av lopp (Time Attack, Single Race, Championship och Multiplayer) samt en körskola, och man kan själv välja om man vill spela en simulation eller ett arkadspel, så att det ska finnas något för alla.

RENODLAD ARKAD-RACING

Stunt GP blir vild fartkänsla i urcoola miljöer

Det blir inte direkt realismen som sätts i första rummet när *Stunt GP* från Team 17 kommer ut i butikerna någon gång i vinter.

I stället handlar det om en rejäl omgång arkad-racing i högt tempo där spelaren kan fara runt med hela 16 olika små racers (fördelade på fyra olika klasser), som kan uppgraderas beroende på hur bra man klarar sig på de 24 tämligen alternativa banorna.

Banorna kommer att vara fyllda med loopar och andra tyngdkraftsutmanande prövningar. Förutom vanliga lopp kan man även välja att köra både Freestyle och Stunt Mode, själv eller mot varandra i splitscreen.



REN PICASSO Banorna i *Stunt GP* blir vilda, varierade och mycket färggranna.



TREVLIG RESA! Det blir världens största spelföretag, Electronic Arts, som distribuerar *Traveller* i Europa.

Spel för reslystna

Danska *Traveller* ska nu erövra Europa

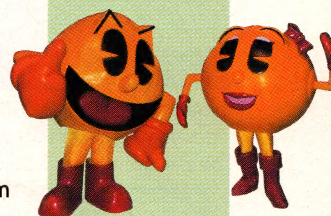
Det är inte ofta det utvecklas spel i vårt södra grannland, och ännu mer sällan några framgångsrika dito. Det ser nu *Traveller* ut att kunna förändra.

Quiz-spelet, från danska Deadline Games, där man som virtuell backpacker med hjälp av allmänbildning reser runt i hela världen, har sålt i 50 000 exemplar i Skandinavien och ska nu i första omgången översättas till engelska, tyska och franska. Senare ska fler språk följa efter.

■ MISS PACMAN MOT CANCER

Även gula ostar kan kämpa mot bröstcancer. Efter ett offentligt meddelande är det nu klart att anti-bröstcancer-organisationen NABCO i USA har tecknat ett avtal med Pacmans skapare Namco om att Miss Pacman i framtiden ska vara en av föreningens tales ... öh ... kvinnor i deras kampanjer för att sprida kunskap om bröstcancer.

Miss Pacman har valts för att hon är känd av (och därför kan vända sig till) flera olika generationer av flickor och kvinnor.



■ MER STAR TREK-ACTION

Action-spelet *Star Trek: Elite Force* är ett av de få exemplen på ett lyckat spel som bygger på den populära TV-serien. Nu kan ägare av spelet hämta nya gratis multiplayerbanor på utvecklarna Raven Softwares hemsida: *www.ravensoft.com/eliteforce/main.shtml*

■ VIRUS I FICKFORMAT

Hittills har begreppet datorvirus i stort sett varit förbehållet de traditionella datorerna. Men nu har även de små handhållna datorerna, de så kallade palmtops, drabbats.

Det handlar om två olika typer av virus: Den så kallade *Vapor*, som tar bort alla ikoner från datorn så att det ser ut som om programmen har raderats, och *Phage*, som gör skärmen mörkgrå och sprider sig till alla program.

På Nätet

Vi presenterar här en av månadens mest intressanta hemsidor.

www. mcafee.com
Särskilt på sista tiden har det varit otroligt stor fokusering på de många formerna av datorvirus som florerar på Nätet och diverse servrar världen över. Det bästa du kan göra för att skydda dig är att investera i ett antivirusprogram och uppdatera det regelbundet. Det kan du göra här.





DET ÄR EN HEMLIGHET Det enda säkra som har sluppit ut om den kommande filmen är dess logotyp. Men visst är den snygg, va?



LE MOT KAMERAN! T-Rex och hans vänner är på väg tillbaka till bion och datorskärmen. Stora tänder och total förstörelse säljer!

Urtid igen

Dinosaurierna återvänder i Jurassic Park 3 som film- och datorspel

Steven Spielbergs dinosauriefilmer *Jurassic Park* och *Lost World* är två av de mest populära spelfilmerna hittills. Det är därför ingen större chock att en tredje film nu är på väg.

Jurassic Park 3, som redan håller på att spelas in följs samtidigt av minst ett datorspel som ska utvecklas av Universal Interactive Studios och Konami i skön förening.

Det är ännu inte klart när spelet kommer att vara klart eller vilken typ av spel det blir tal om (men frågan är om inte en bra gissning är någon typ av action-spel). I gengäld är det fastställt att det kommer att släppas både för den nya generationen av konsoler och för PC.

Om man är dino-fan så slutar det roliga inte heller här, för enligt Universal har de redan beslutat att det första spelet ska följas av en hel serie, så att man kan klämma ut så mycket som möjligt ur filmlicensen.

Flytta in i den virtuella storstaden

Det 27:e århundradet är inte så långt borta som man kan tro. Faktiskt börjar det någon gång i mitten av nästa år, då den virtuella staden Neocron slår upp portarna.

Det handlar om en blandning av ett online-rollspel och en enorm cyber-stad, en framtida metropol i det 27:e århundradet, där man själv kan välja om man vill gå på äventyr eller bara leva ett helt vanligt liv bland stadens andra invånare, som består av både helt vanliga människor och cyberskurkar, psi-munke, hackers och spioner.

Hela den enorma världen byggs upp i total 3D och om man är intresserad kan man följa konstruktionsarbetet på: *www.neocron.com*



GRÅ BETONG Storstadens dystra bakgårdar lever i högsta välmåga även 700 år in i framtiden.

KAMP MOT VÅLDET

Kriget mot våldsamma datorspel fortsätter på flera fronter

I USA har våldsamma datorspel råkat illa ut. I Indianapolis förbjuds minderåriga t ex att både köpa och spela våldsspel.

Men även Malaysia vill vara med. Här har landets inrikesminister nyligen beslutat att alla elektroniska spelhallar i landet ska vara stängda inom två månader, för att "datorspelen har blivit ett opium för den yngre generationen."

Den negativa stämningen har också fått spelindustrin att reagera. Exempelvis har Capcom döpt om sitt kommande kampspel *Rival Schools* till *Project Justice*. Tja ...



HYCKLERI *Rival Schools* eller *Project Justice*? Nytt namn, men samma innehåll.

■ X-BOX UTAN BLOD

Inte heller spelkonsolerna får vara ifred när de våldshatande politikerna löper amok. Senast är det Microsoft som beslutat att gå händelserna, särskilt då den amerikanska Federal Trade Commision som har tagit sikte på spelutvecklarna, i förväg. Microsoft har nämligen meddelat att deras kommande storkonsol, X-Box, ska utrustas med ett så kallat Parental Lock. Detta är en anordning som bekymrade föräldrar kan använda sig av för att blockera några av de mer våldsamma spelen, som utrustas med ett speciellt chip som konsolen kan registrera.

Snabbare, mindre, billigare

Nya maskiner, ny utrustning. Häng med i de senaste maskinvaruframstegen.

■ Billig Force feedback

Om du söker efter en ny force feedback-ratt så är den nya **Force Formula GP** från Logitech kanske ett alternativ.

Den har två växelknappar på baksidan och fyra programmerbara knappar på framsidan, och kostar 899 kr.

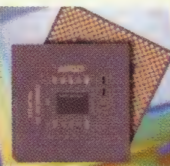
Force feedback-funktionen är inte den kraftigaste på marknaden, men räcker för att ge en realistisk körupplevelse.



■ Världens snabbaste PC

Datorerna sätter konstant nya hastighetsrekord. Senaste exemplet är den splitter nya **1,2 GHz Athlon-processorn** från AMD, som företaget just har lanserat och som för tillfället är snabbast på marknaden för privatanvändare.

Exakt svenskt pris har ännu inte fastställts, men på den amerikanska marknaden kommer den att kosta $612 (cirka 6100 kr).



BLIXTSNABB Världens snabbaste, ser rätt snäll ut.

KÄMPA FÖR FREDEN

Det taktiska action-spelet *Operation Flashpoint* ser ut att bli en av nästa års absolut mest intressanta spelutgivningar.



ORO I GRANNSKAPET Slagen blir mycket varierade, från enorma strider i stora öppna landskap till häftiga skottväxlingar i små landsbyar.

Det formligen väller fram actionspel det kommande året. Ett av de bästa kan mycket väl bli *Operation Flashpoint* från de tjeckiska spelutvecklarna Bohemia Interactive Studios.

Det handlar om en så kallad taktisk krigssimulator där handlingen utspelas mitt i det kalla kriget där motståndet mot Gorbatjovs reformer skapat kaos i det tidigare så slagkraftiga Sovjet. En kaos som hotar hela världsfreden.

Man spelar själv den tidigare utvisade sovjetmedborgaren och helikopterpiloten Ian Gastovski, som nu arbetar för NATO och måste återvända till sitt fosterland för att rädda det och resten av världen från total undergång.

Därefter sätter man igång med att återskapa stabiliteten genom en serie farofyllda uppdrag, där man för befäl över upp till 12 enheter i taget. Man kan antingen välja att kommendera runt dem som i ett strategispel eller själv sätta sig i förarsätet och rulla eller flyga ut i händelsernas centrum på det 3D-simulerade slagfältet.

Som spelare kommer man att få möjlighet att styra allt från tunga tanks till tungt beväpnade attackhelikoptrar. Man kan också välja att förflytta sig som infanterist utan annat skydd än sin hjälm och sitt maskingevär.

Operation Flashpoint kommer att innehålla både en större samling single player-uppdrag och en omfattande multiplayer-del där man både kan utkämpa slag med fastställda mål eller röra sig fritt i omgivningarna om man hellre vill det. Samtidigt ska spelet också innehålla en mission editor så att man kan göra egna banor för både single player och multiplayer.

Kampen för världsfreden ska enligt planerna starta någon gång under våren 2001.



FARLIGT UPPDRAG Ta själv kommandot över en av de fruktade ryska stridshelikoptrarna ...



HÅRDFÖR METALLKÄMPE ... eller kämpa på marken i en av de brutala tanksen.



KONSOL ELLER PC? Kan N64-succén *Perfect Dark* konkurrera med PC-spel som *The Sims*?

Vilket spel är bäst?

Du hinner fortfarande rösta och vinna

Den 24 november delar man i Berlin för första gången ut en europeisk spel-Oscar, det så kallade Etaina-priset, till årets bästa elektroniska spel i olika kategorier.

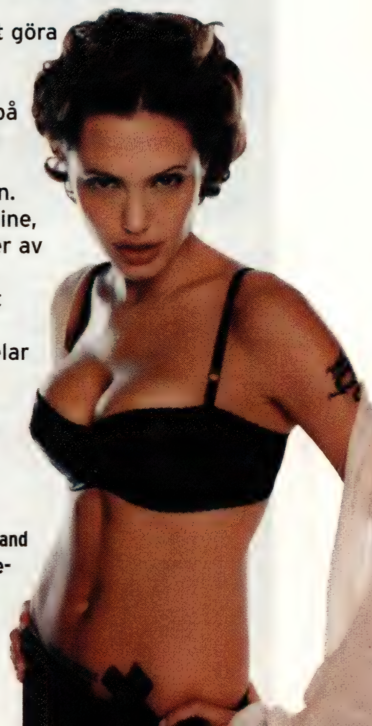
Du kan också själv rösta och kanske till och med vinna en PC. På *www.etaina.com* kan du fram till den 23 november rösta på det som du anser vara det bästa av de spel som är nominerade till det förnämsta av priserna, nämligen "årets spel" i alla kategorier och också delta i lottdragningen om en multimedia-PC och ett antal datorspel.

De nominerade är *Colin McRae Rally 2.0* (PC/PSX), *Deus Ex* (PC), *Diablo II* (PC), *Perfect Dark* (N64) eller *The Sims* (PC).

ZOMBIE-SPEL SOM FILM

Det har blivit populärt att göra filmer som bygger på datorspel. Den första Tomb Raider-filmen är redan på väg och nu ser det ut som om även populära *Resident Evil* kommer upp på den vita duken.

Huvudrollen som Jill Valentine, som kämpar sig igenom horder av zombies i den virusdrabbade staden Racoon City, ska enligt uppgift spelas av den läckra Angelina Jolie, som också spelar Lara Croft i den kommande Tomb Raider-filmen, medan Paul Anderson (som bl a gjort filmerna *Soldier* och *Mortal Combat*) ska regissera.



CYBERBRUD Angelina Jolie har efter hand gjort det till en specialitet att levandegöra diverse datorhjältinnor.

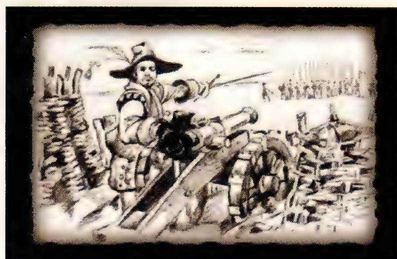


VÄLKÄNT, MEN NYTT *Cossacks* liknar *Age Of Empires* till förväxling, men blir dock långt större i omfattning.

EUROPA ÄR REDO FÖR STRID

Cossacks: European Wars återupplivar några av de blodigaste ögonblicken i Europas historia

Åren mellan det 16:e och det 18:e århundradet bildade bakgrund för några av de våldsammaste konflikterna i Europa. Konflikter som snart ligger till grund för strategispelet *Cossacks: European Wars* från de tyska strategiexperterna CDV (som bland annat har gjort *Sudden Strike*) som förväntas utkomma i början av 2001.I spelet, som grafiskt påminner en del om *Age Of Empires*, kan man själv delta i 85 av de största krigen och konflikterna, till exempel Trettioåriga kriget och den franska revolutionen, och bekämpa pirater på haven omkring Europa. Detta gör man i enorma slag, både i single player och multiplayer, där upp till 8 000 enheter, alla historiskt korrekta, är igång samtidigt. Samtidigt ska man koncentrera sig på att samla in tillräckligt mycket resurser till sitt folk och sina trupper, medan man kämpar sig genom historien och gradvis får tillgång till nya och mer kraftfulla vapen.



REDO VID KANONERNA Spelet kommer att bygga på verkliga historiska fakta och händelser.



STORA AMBITIONER Project Entropia är ännu ett bud på framtidens cybervärld.

GRATIS CYBERVÄRLD

Det svenskutvecklade *Project Entropia* från MindArk är ett storslaget Internet-projekt som går ut på att skapa en enorm virtuell multiplayer-värld som spelarna gratis ska få möjlighet att utforska (den nödvändiga programvaran kan downloadas helt gratis).

Det är ännu osäkert hur spelet, som enligt planerna lanseras någon gång under nästa år, kommer att se ut, men intresserade kan följa med på projektets nya hemsida: *www.projectentropia.com*

Viktlösa krigare

Skjutaspel är i regel något med storvuxna krigare i tunga rustningar. Men i det kommande action-spelet *Zero-G Marines* från Strategy First ikläds de hårdhudade krigarna i stället en antigravitationsdräkt som får dem att sväva tyngdlöst runt, både inne i och utanför de olika rymdstationerna som bildar arenor för striderna.

Spelet kommer att innehålla både single player och multiplayer och bygger på en ny grafisk motor. *Zero-G Marines* utkommer hösten 2001.



VIKTLÖS Dräkten ser klumpig ut, men gör att du kan sväva elegant genom luften, medan du pumpar din motståndare full med bly.

Hot & Not

100° KOKHETT

Hårdrockande multiplayer
Den största nackdelen med action-spelet *F.A.K.K.2 Heavy Metal* var bristen på en multiplayer-del. Den håller nu på att bli klar från producenterna Ritual. Häng med på: *www.ritual.com*

Klassiker återupplivas
I början av 90-talet blev strategispelet *Dune II* från Westwood en stor succé. Nu har samma företag meddelat att de arbetar på en fortsättning i 3D, *Battle for Dune*, som ska vara klart i slutet av nästa år.

SOMMARHETTA

Obi Wan kan inte passa tiden
Det storstilade 3D-skjutaspelet från LucasArts, *Obi Wan*, har skjutits upp och spelet, som bygger på den senaste Star Wars-filmen, väntas nu släppas först till våren 2001.

VINTERKYLA

***Warcraft III* försenas igen – igen!**
Det hett efterlängtade rollspelet har nu återigen skjutits upp av Blizzard. *Warcraft III* skulle egentligen ha kommit runt årsskiftet, men skjuts nu fram ända till andra halvan av 2001.

***Babylon 5* är nu dött och borta**
Rymdspelet *Babylon 5* har levt farligt ett tag, sedan Sierra lade ned planerna på att ge ut det. Nu har producenterna från Studio 14 till slut fått ge upp sitt sökande efter en ny utgivare och därmed kastat spelet i runda arkivet.

-10° DJUPFRYST

incite TOP 10

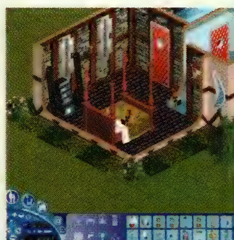
De 10 mest sålda PC-spelen den senaste månaden, baserat på försäljningsrapporter från återförsäljare i hela Sverige.

1 ▲8 The Sims: Livin it up

• EA • Rollspel/strategi

De små sims har funnit vägen till datorspelarnas hjärtan. Den grå vardagen simuleras för högtryck inte bara i USA och alla de europeiska länderna utan även här hemma där det här officiella tilläggspaketet till The Sims nu har lyckats ta sig ända upp i toppen på listan. Här finns, förutom alla de saker som fanns i originalspelet, också 5 nya kvarter, 120 nya objekt, 50 nya sysselsättningar och både UFO:n och Aladdins lampa.

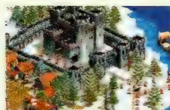




2 ▲9 AOE2: The Conquerors

• Microsoft • Strategi

Officiellt tillägg till det populära strategispelet. Tre nya kampanjer och fem nya civilisationer.



3 Ny NHL 2001

• EA Sports • Sport

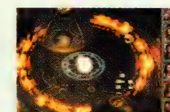
Det bästa ishockeyspelet hittills. Fantastiskt roligt att spela och ohyggligt detaljerat.



4 Ny Baldur's Gate 2

• Bioware • Rollspel

En utmärkt handling och snyggt utseende gör det till det bästa spelet bland de traditionella rollspelen.



5 ▼2 The Sims

• EA • Rollspel/strategi

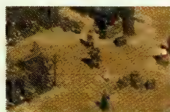
The Sims är en simulering av verkligheten. Kan det bli mycket enklare än så här och ändå vara så bra?



6 ▼1 Diablo 2

• Blizzard • Rollspel

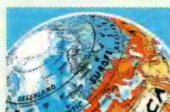
Ännu ett bevis på att man visst kan göra storsäljare till PC, bara man gör det rätt.



7 Ny Traveller

• Vison Park • Quiz

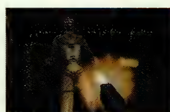
Underhållande och lärorikt spel med en raffinerad grafik och ett strålande ljud.



8 ▼3 Deus Ex

• Blizzard • Rollspel

En mycket ovanlig blandning av olika spelgenrer med imponerande grafik och ett bra ljud.



9 ▼6 Half-Life Generations

• Sierra • Action

Det behöver inte vara bra för att sälja. Ett spel med många bra idéer men ännu fler fel.



10 Ny Midtown Madness 2

• Microsoft • Arkad-racing

En mycket lyckad uppföljare på den populära arkad-racingen, där du får härja i London och San Francisco.



Kommer snart

Spel	Genre	Datum
Gift	Plattform	24/11
Jekyll and Hyde	Adventure	24/11
Rainbow Six: Gold Pack	Action	30/11
Pro Rally 2001	Racing-spel	30/11
STCC	Racing-spel	30/11
Flipper & Lokapa	Action	7/12
EverQuest: Scars Of Velious	Online-rollspel	7/12
Alice	Plattform	7/12
No One Lives Forever	Action	7/12
NBA 2001	Sport	28/12
F1 Racing Championship	Racing-spel	15/2
Black & White	Strategi	15/2
Clive Barkers Undying	Action	16/2
The World Is Not Enough	Action	6/4

Alla datum anges med reservation för ändringar

FÖRKLARING



KÄLLA

Den svenska topplistan kommer från Manual (www.manual.nu) och baseras på försäljning i hela Sverige.

PC Games incite

TOP 10 runtom i världen

Här kan du följa utvecklingen i resten av världen. Vi har valt att titta på de 10 mest sålda spelen på tre av världens största spelmarknader, USA, England och Tyskland. *Diablo 2* har på allvar knuffats ned från tronen, medan både *The Sims* och *Age Of Empires 2* rycker fram.

TOP 10 USA

Plats	Förra	Spel
1	Ny	The Sims: Livin' Large
2	Ny	AOE2: The Conquerors
3	▼2	The Sims
4	– 4	Diablo 2
5	▼3	Rollercoaster Tycoon
6	Ny	Madden NFL 2001
7	Ny	Sim Theme Park World
8	Ny	Who Wants To Be A Millionaire 2
9	▼7	Who Wants To Be A Millionaire
10	Ny	Age Of Empires 2

Amerikanarna är uppenbart helt galna i de små sims, som har hela tre titlar med på den här månadens lista.

TOP 10 England

Plats	Förra	Spel
1	Ny	AOE2: The Conquerors
2	Ny	Star Trek: Elite Force
3	Ny	The Sims: Livin' Large
4	Ny	Football Manager 2001
5	▼2	The Sims
6	▼1	Deus Ex
7	▲9	Age Of Empires 2
8	▼4	Champ. Manager 99/00
9	▼3	Grand Prix 3
10	Ny	The Sims: Livin' It Up

Även här lever de virtuella sims i största välmåga, medan Star Trek för första gången på länge har kämpat sig in på listan.

TOP 10 Tyskland

Plats	Förra	Spel
1	Ny	Sudden Strike
2	Ny	AOE2: The Conquerors
3	Ny	Play The Games Volume 3
4	Ny	Cultures
5	▼1	Grand Prix 3
6	▼2	Diablo 2
7	▼4	Die Original Moorhühnjagd
8	▼5	The Sims
9	– 9	Age Of Empires 2
10	▼3	Deus Ex

Ettan till fyran nya, det händer något i Tyskland. *Age Of Empires 2* har dessutom med både originalspelet och tillägget.



VI SÄTTER NYA STANDARDER. 24 NOVEMBER ÄR DAGEN E!

■ Producent: **AniWare** ■ Utgivare: **IQ Media** ■ Utkommer: **Nyligen släppt**

I KORTHET

Vem fasen vill spela ett spel där man ska springa runt och snoka upp en massa snaskiga detaljer?

Med tanke på att det är nästan omöjligt att komma in på högskolornas journalistutbildning så är det troligen många som vill känna hur det är att vara journalist.

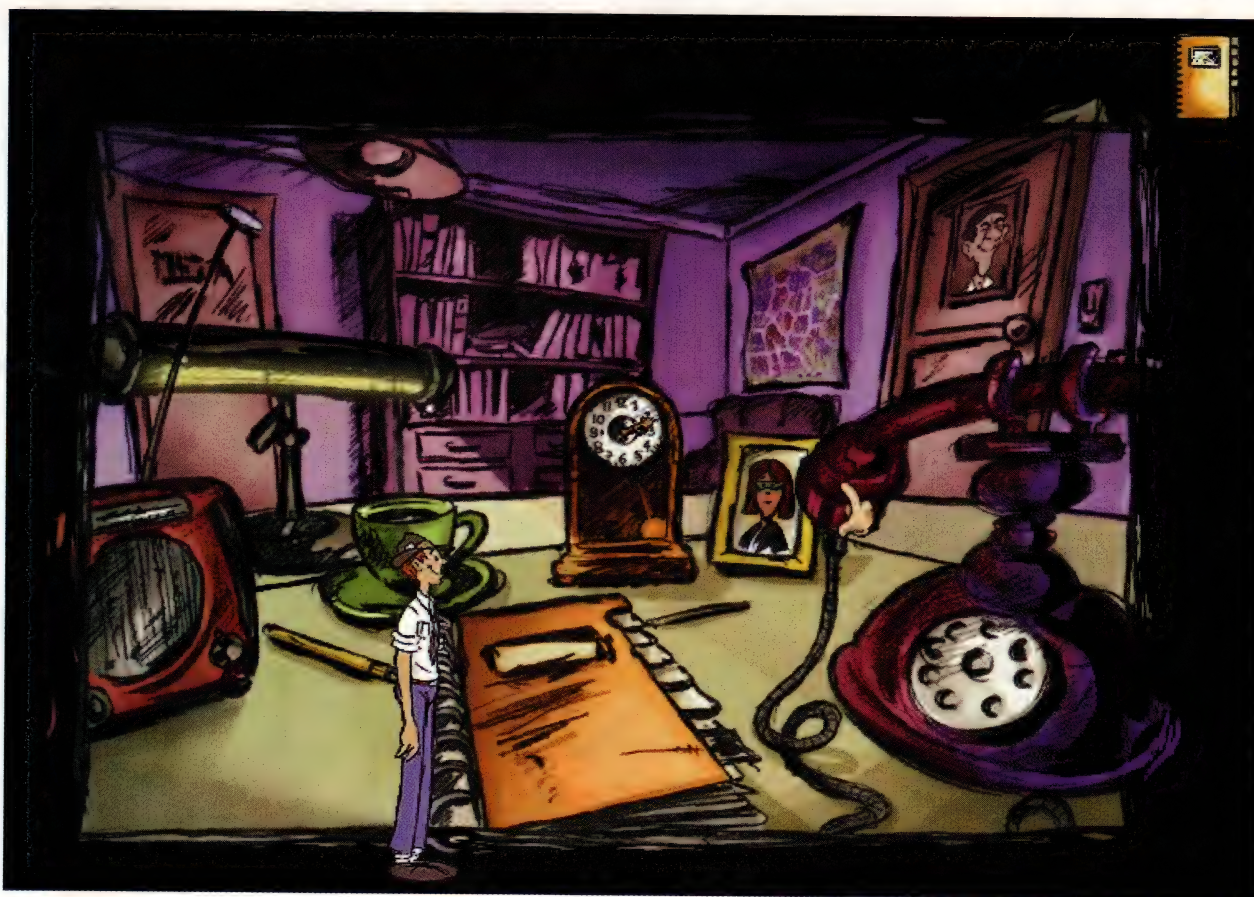
Jaga årets SCOOP



GENRE Strategi/quiz

I det nya spelet **Journalist** är det upp till dig att jaga rätt på sanningen om korrumperade politiker, avslöja orättvisor i samhället och sätta dit lömska brottslingar.

Journalist är ett roligt och underhållande spel som inte är våldsfixerat det är tvärtom ganska allmänbildande



DITT SKRIVBORD Utgångspunkten för alla avslöjande reportage.

I den lilla staden Midköping finns två dagstidningar: Midköpingskuriren och Konkurrenten. Som praktikant på Midköpingskuriren får du börja din bana av undersökande journalistik med att t ex avslöja vem stadens notoriska felparkerare är, eller göra ett reportage om IFK Midköpings nya spelarförvärv.

Av Mattias Tamme

Spelidén är enkel men genial. Journalist är i grunden ett så kallat quiz-spel, ett frågesportspel. För att få dina källor att avslöja det du vill veta måste du först svara på en av deras frågor, som varierar i kategori och svårighetsgrad. Om du till exempel vill veta något som en vaktmästare på sportanläggningen kan tänkas känna till, kommer du garanterat få en sportfråga. Om du svarar rätt på frågan är det fritt fram att pumpa offret på information. Även den svenska offentlighetsprincipen kommer väl till pass när du besöker folkbokföringsarkivet för att luska ut någons personnummer. Sedan bär det av till skattemyndigheten där du kan hitta vederbörandes taxerade inkomst, som kan vara en viktig pusselbit till din artikel.

Glöm för allt i världen inte att

HAR DU DÅLIGT SIFFERMINNE är det ett måste att anteckna sådana här saker.



Den lilla staden Midköping en guldgruva av nyhetsstoff.

klicka på anteckningsboken och spara informationen om den verkar viktig. Det kan nämligen vara svårt att hålla isär alla ledtrådar när du kommer in till redaktören och ska redovisa vad du har kommit fram till.

Lyckas du samtidigt värna om husfriden, dvs spendera lite tid med din sambo i stället för att rota i tidningsarkiv hela nätterna, så är du på god väg att bli en stjärnreporter.

Journalist är ett spel helt på svenska, utvecklat i samarbete med riktiga svenska journalister. Det har verkligen det där som alla speltillverkare försöker fånga i sina spel, men som många verkar tappa bort i jakten på snygga 3D-animeringar och häftiga effekter. Här blir man fast framför skärmen timme efter timme och försöker klara av utmaningen.

Journalist är ett roligt och underhållande spel som inte är våldsfixerat, det är tvärtom allmänbildande. Spelet har potential att bli en storsäljare eftersom det inte alls kräver att du har en monsterdator, varken 3D-grafikkort eller processor i gigahertz-klassen krävs. Som kuriosa kan också nämnas att den gamla Noice-hjälten Peo Thyrén stått för delar av det förstklassiga soundtracket till spelet.



HÄR SYNS DET TYDLIGT vilka lektioner du sov på i skolan.



NYHETSSÄNDNINGARNA på radion kan ge dig information om ditt fall. Spetsa öronen!



BEHÖVER DU TIPS OCH RÅD kan Åke, som nästan räknas som en av inventarierna på tidningen, kanske hjälpa till.



MURVEL-ORD

Alla yrkesgrupper har sina egna språk, så även journalister. Här är en liten **ordlista med typiska murvelord**, som kan vara bra att ha, inte minst när du spelar **Journalist**

MURVEL Gammalt smeknamn på en grävande journalist.

INGRESS Inledande textstycke som talar om vad artikeln kommer att handla om, och förhoppningsvis gör läsaren mer nyfiken att fortsätta läsa.

VINKLING Att se på saker - och skriva om dem - ur ett visst perspektiv och därmed lägga tyngdpunkten på det man valt som vinkel.

KNÄCK En artikel eller ett uppdrag.

VÄNSTERKRYSSET En tidningssidas övre vänstra hörn. Här placerar man nyheter som anses värdefulla, eftersom man vet att läsaren börjar läsa uppifrån från vänster.

DÖDA DINA ÄLSKLINGAR "Kill your darlings". En duktig journalist kan stryka även de delar i en text som han eller hon själv tycker bäst om.

RÄKNA PINNAR Gammal teknik som redigerare använde för att räkna ut om till exempel en viss rubrik fick plats på det utrymme som fanns tillgängligt. Olika bokstäver är olika breda i tryck. Till exempel tar ett "i" betydligt mindre utrymme än ett "m". "i" räknas därför som en halv pinne, medan "m" räknas som en och en halv pinne.

WALLRAFFA Journalist som tar anställning eller på annat sätt deltar "under cover" i något för att kunna undersöka företeelsen närmare. Uttrycket kommer från den tyske journalisten Günther Wallraff som bland annat klädde ut sig till turkisk gästarbetare för att kunna återge hur dessa blev behandlade.

HORUNGE Översta textraden i en spalt som inte fyllts ut helt eftersom nästa mening är en ny utgång. Enligt den typografiska traditionen var det oacceptabelt att inte se till att fylla ut den översta raden i varje spalt, eftersom det ger ojämna kanter i textblocken och helhetsintrycket blir rörigare.

PUFF Mindre, sammanfattande text på tidningens förstasida, som hänvisar till den riktiga artikeln inne i tidningen.

UTGÅNG Nytt stycke i en text kallas ny utgång.

NEDRYCKARE En extra underrad under rubriken.

MACKA Ett manusark, oftast en A4-text. Uttrycket används inte lika ofta sedan man börjat skriva på datorer och kan räkna textlängd i antal nedslag eller ord.

■ Producent: **In-house** ■ Utgivare: **Activision** ■ Utkommer: **November 2000**



ALL MAK

Om du gillar domination så läser du fel tidning. Om du däremot gillar att dominera världen så läs vidare, för **CALL TO POWER 2** är snart ute i butikerna och då är det dags att börja kämpa om världsherraväldet - igen!

Det ganska fräcka nya gränssnittet gör sig som mest påmint när du börjar pilla med din första nybyggare.

Datorn gör det möjligt att prova saker man vanligtvis aldrig skulle göra. Man kan skjuta aliens, köra rallybil eller, som i Call To Power 2, kasta sig ut i ett av världens mest impopulära yrken - politiker.

Det är en av världens mest populära strategispelserier som nu har fått en fortsättning. Faktiskt är *Civilization: Call To Power 2* det fjärde spelet i en serie som började med det ursprungliga Civilization för åtta år sedan och som blev mycket populärt för att det var ganska enkelt att spela, men tog en evighet att bemästra.

För nybörjare i civilization-genren kan spelens idé sammanfattas ungefär så här: Det handlar i all sin enkelhet om att styra sin egen nation från begynnelsen av den civiliserade tidsåldern 4 000 år före Jesus födelse och till 2 300 år in i framtiden. Hela vägen hänger folkets öde på spelarens förmåga att ansvars-



SNITSIGT GRÄNSSNITT Med kartan längst ned till vänster kan du snabbt fara över hela världen med bara en knapptryckning.

T TILL DIG!

GENRE Strategi



AVE MIG Romarna kontrollerade världen. Har du förmågan att göra detsamma?

DET BEHÖVS EN LEDARE

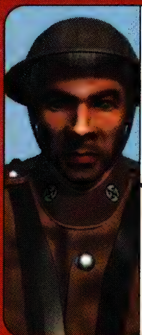
I alla spel av civilisation-typen, inklusive **Call To Power 2,** arbetar man sig igenom olika tidsåldrar. Se här vilka typer av ledare du stöter på efter vägen:



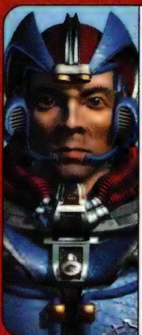
I början av spelet är det inte omöjligt att du stöter på den här sminkade typen. Han kallar visst sig själv för Farao, även om "fairy" hade varit mer passande. Han är ganska enkel att ha att göra med och kommer han för nära så kastar du bara en katt efter honom så ska du se hur han springer iväg mellan pyramiderna.



Vi har nu nått fram till medeltiden och klädmodet har förändrats markant. Nu har motståndarna fått mustasch och springer konstant runt och svingar med sina stora svärd. Var alltid på din vakt inför temperamentsfulla män med intensiva ögon, fjäderklädda hjälmar, överdrivna skjortkragar och maktambitioner.



Välkommen till början av 1900-talet! Nya krig bryter hela tiden ut, kanonerna har blivit större och alla riktiga män hoppar runt med skottsår. Fredsfördrag är ytterst opålitliga i den här tidsåldern och fiendens ledare är, särskilt mot slutet av den här delen av spelet, ungefär lika trovärdig som en försäljare av begagnade bilar.



I framtiden har modeskaparna helt tappat koncepterna och även upphöjda ledare går runt och ser ut som om håller på att bli uppätna av en Nilfisk-dammsugare. I den här tidsåldern är dina konkurrenter mindre aggressiva än tidigare, inte minst för att de vet att alla stater har vapen som kan utplåna fienden på en sekund.



EN UTSTRÄCKT HAND Krig är inte alltid lösningen på dina problem. Du kan ofta uppnå lika mycket, om inte mer, genom att ta diplomatiska kontakter med fienden, i stället för fysiska kontakter.



EDINBURGH-FESTIVALEN Markera en stad så får du se en sammanfattning av hur dess invånare har det.

Högerklicka på en enhet så kan du berodra den att flytta, attackera, bilda en armé eller plundra en fiendes handelsvägar.

fullt bygga upp städer, arméer, ja till och med underverk av pyramidstorlek, samtidigt som man får demonstrera sina diplomatiska, ekonomiska och militärstrategiska förmågor.

Det har varit standardreceptet för alla spelen i civilization-serien, som alltid har varit fulla med strategiska överväganden och följt en turnbaserad struktur på samma sätt som ett brädspel. Varje enhet och stad som man har under sin kontroll kan utföra ett visst antal åtgärder. När man har utfärdat sina order klickar man på "End turn" och ser resultatet av sina val, samtidigt som de rivaliserande datorstyrda civilisationerna utför sina drag.

Men vilka nyheter kan spelarna då förvänta sig i den kommande utgåvan? Den mest uppenbara förbättringen är det helt nydesignade gränssnittet. Den strömlinjeformade designen är enkelt uppbyggd och gör det lätt att lära sig. Det är en mycket viktig, ja helt oundgänglig, del av spelet, då man får lägga massor av tid på att klicka sig igenom menyer och orderval.



NYA MÖJLIGHETER Förändring av den aktuella politiska strukturen kan innebära både för- och nackdelar för dig.

Det ser ut som om utvecklarna har inspirerats av Windows när de byggt upp spelet. Således har man infört högerklick-styrning av enheterna. Högerklicka på en enhet så kan du välja mellan en rad olika order, t ex "gör klart för anfall", "gå samman med andra enheter" eller "anfall fiendens handelsvägar".

En central cirkelformad meny längst ned på skärmen ger enkelt tillgång till de viktigaste delarna av civilisationsstyrningen från de olika rådgivarna (vetenskap, ekonomi och militär) till de vitala översiktsmenyerna för ens städer. Den vanliga ikonbaserade menyraden längst upp på skärmen finns kvar för några av de mer speciella funktionerna, men större delen av spelet kan styras med hjälp av centralmenyn och högerklickande, vilket är en välkommen förbättring i förhållande till de tidigare versionerna av *Civilization.*

Även spelets gameplay har förändrats en del. Man ska först och främst inte längre lägga ned så mycket tid på alla möjliga detaljer i styrningen av städerna, vilket t ex betyder att användningen av resurser görs automatiskt. Det finns också ett system med "Build Queue"-hantering, vilket betyder att du kan förinställa ett antal byggnader och enheter som ska byggas och sedan låta spelet sköta resten. Du kan till och med spara egna byggordningar och sedan ladda in dem för varje ny stad, eftersom de flesta följer ungefär samma mönster när de börjar på en ny stad.

Borgmästare är en annan nyhet. Låt en av dessa ta över så sköter de produktionen, med olika inställningar, tillväxt om du vill ha expansion, offensiv om du vill bygga upp militära enheter osv.

Helt nytt i C2P2 är idén med växande inflytande. En ny stad kontrollerar ett antal rutor på kartan, och detta antal ökar när staden växer. Det nya gemensamma arbetssystemet gör att du kan använda resurser från andra områden som betalning för förbättringar av t ex vägar.

Diplomatin i spelet har fått en rejäl genomgång, med massor av nya alternativ för ett lands ledare. Under

ALL VÅR BÖRJAN BLIR SVÅR

Så är det i verkligheten och så är det också i Call To Power 2. Om du inte har provat något strategispel av den här typen förut kan det verka som en oöverskådlig uppgift att bygga upp sin civilisation från grunden. Det handlar om att börja i det lilla och sedan växa steg för steg, ungefär så här:

SPELTID: 00:23



STATUS: I början av spelet får du de två första städerna att köra igång så fort som möjligt genom att koncentrera dig på tillväxt. Du ska bygga ett kornlager (granary) för att få igång matproduktionen och därmed få befolkningen att växa, medan soldater bör skickas ut på patrull i de närmaste omgivningarna som skydd mot eventuella anfall. Stadens storlek anges av siffran under dess namn.

SPELTID: 06:14



STATUS: Du bygger gradvis upp din civilisation genom att producera så många invånare som möjligt och använda dem till att bygga nya städer (som t ex Antium här på kartan). Som du ser har invånarna redan satt igång med att bruka markerna runt Rom för att öka livsmedelsproduktionen. Samtidigt håller de på att bygga en väg mellan städerna för att förbättra infrastrukturen.

SPELTID: 22:56



STATUS: Nu börjar det på allvar att hända saker. Du har utvidgat ditt imperium genom att låta bygga ut Pompeij, som nu är större än huvudstaden. Lägg märke till det välutvecklade vägnätet, de många lantbruken och inte minst det första långskeppet som just seglat från Antium. Notera också att de större städernas inflytande på omgivningen växt (visas med de upplysta områdena).



VÄX UPP Allteftersom din stad växer, växer även ditt inflytande så att du får tillgång till resurser i området.

förhandlingarna kan du ge komplexa erbjudanden, som "om ni ger oss lite guld så delar vi med oss av ett vetenskapligt framsteg." Eller "ge oss guld annars bombar vi din stad tillbaka till stenåldern." Du kan till och med ange tonen för begäran och erbjudanden, och datorspelarna ska enligt uppgift ha fått mer komplexa artificiella personligheter.

Även stridssystemet har fått en liten finputsning. Den är i huvudsak likadan som i det första Call To Power (med närbilder av de stridande enheterna), men nu finns en skärm där du snabbt kan dela upp eller bilda arméer och ge dem namn så att det blir enklare att minnas vad de har fått för uppgifter.

Som du förstått vid det här laget finns det inga större förändringar, bara mindre finjusteringar för att höja spelets realism. Vi kan inte nämna alla små förändringar, men exempelvis är värdet på en handelsled nu beroende av dess längd och hur sällsynta varorna som fraktas längs den är, precis som i verkligheten.



TACK FÖR RÅDET Du har hjälp av diverse rådgivare, som den här militären som ger dig tips om vad du bör göra.

Diplomatin har fått en rejäl genomgång, med massor av alternativ för ett lands ledare.

Alla dessa finjusteringar och små ändringar, tillsammans med de mer övergripande genomgångarna av gränssnittet, stadshanteringen och det diplomatiska systemet ser ut att kunna bidra till att göra hela Call To Power-upplevelsen mer realistiskt än någonsin tidigare. Dessutom kommer Call To Power 2 att bli enklare att spela med minskad "micromanagement" och det nya gränssnittet.

Det behöver väl knappast sägas att du kan vänta dig en uppsjö av nya enheter, teknologier och, så klart, de allerstädes närvarande underverken. För att inte nämna det enorma antalet spelbara nationer, ett multiplayer-läge kallat "hot-seat" och ett helt integrerat scenario-verktyg. Napoleon – och otaliga andra med storhetsvansinne – skulle utan tvekan ha gillat det här spelet. Och att döma av vad vi sett hittills så kommer även vi att gilla det.



TIDSFÖRVIRRING Om din nation utvecklas snabbt kan du ha en skum blandning av enheter – som maskingevärsnästen som stormas av kavalleri och samurajer.

■ Producent: **New World Computing** ■ Utgivare: **IQ Media** ■ Utkommer: **November 2000**

FÖRSTA INTRYCK

LEGENDEN OM MIGHT & MAGIC

GENRE Strategi

En grupp grottälskande och tärningsfixerade killar gör ett **3D-ACTION-INSPIRERAT SPEL.** Det är som om id Software skulle skriva manus för nästa *Monkey Island*-spel. Det kan omöjligt vara sant ...

Tärnings-killarna är mest kända för sin traditionella *Might & Magic*-serie. New World har också skapat det turn-baserade *Heroes of Might & Magic.*

Undangömd som en topphemlig militär installation i staden Agoura Hills, som ligger i Californiens gyllene område, hittar vi New World Computing. Kursen är öst från Los Angeles, bara en kort tur på 45 minuter, upp, upp och längre upp i bergen för att nå dessa ärevördiga skapare av traditionella rollspel och turn-baserade äventyrsspel.

Gående från den solstekta och dammiga parkeringsplatsen in i den kyliga luftkonditionerade entrén möttes incite PC GAMES av företagets hyperaktiva vicepresident, Mark Caldwell – en sprudlande person, så fjärran från alla fördomar om den skäggige rollspelsentusiasten som det är möjligt. Faktiskt såg vi inte en enda T-shirt utsmyckad med J.R.R. Tolkien-inspirerade konstverk under hela vårt besök – bara de obligatoriska programmerarna och designernas actionfigurer av Darth Maul, sida vid sida med inramade spelpaket och priser från olika PC-speltidningar.

Caldwell har varit här sedan starten och till dags dato har New World Computing sålt ca åtta miljoner spel i hela världen, på alla upptänkliga format. De är mest kända för sin traditionella rollspelsserie *Might & Magic*. New World Computing har också haft framgångar med sin turn-baserade strategiserie *Heroes Of Might & Magic*.



MINDERVÄRDESKOMPLEX Vissa rum kommer att vara enorma så du kan snabbt känna dig underlägsen när fienden står 10 meter över dig.



TVÅ MOT EN Lithtech 3D-motorn, som kör spelet, kan hantera upp till 50 karaktärer.





STICK NED HONOM Den här underliga varelsen ser ut att vara ett ganska lätt offer – ett snabbt snitt borde ta hand om honom. Men se upp, skenet kan bedra ... s



TITTA INTE NED Programmerarna hos New World Computing har skapat en serie halsbrytande lodrätta fall för spelet.



I STRIDENS HETTA Detta monster är dubbelt så lång som din karaktär och i det färdiga spelet kan du förvänta dig att se fiender som är ännu större.

Spårbyte. "Vi började med ett single player *Might & Magic*-spel, men det blev alldeles för många element. Nu är det bara multiplayer."

Trots att en ny *Heroes* titel var på väg så var det *Legends Of Might & Magic* som incite PC games hade flugit över 8000 kilometer – ihopklämda i ett SAS ekonomisäte i 11 timmar – för att se.

Spelet kombinerar rollspelskaraktärerna från det etablerade *Might & Magic* med en förstapersons 3D-miljö. Fans av det ursprungliga spelet kommer givetvis att rysa vid tanken på att deras älskade, historiedrivna och grafiskt enkla spel ska förvandlas till ett hårdpumpat 3D-actionspel, – men de behöver inte vara oroliga längre. De nya 3D-härligheterna kommer nämligen att dra nytta av många av de klassiska egenskaperna i rollspelsvärlden.

Bryan Farina, som varit med och designat det nya projektet, säger att "vår ursprungliga plan var att lägga ned all energi på ett single player-spel. Vi började med att planera en storslagen *Might & Magic*-titel, men det var omöjligt att få plats för alla de element som vi ville ha med. Det skulle helt enkelt ha blivit för mycket. Nu är det mest av allt ett fantasy deathmatch-spel. Men vi ville inte bara göra ännu ett deathmatch-spel. Vi ville behålla alla drakar, orcher och troll."

I den nuvarande formen är *Legends enbart* ett multiplayer-spel. Under spelets gång dödar du monster, stjäl deras guld och köper vapen för det i bästa rollspelsstil. Det finns massor av monster och massor av guld, så det är lätt att bygga upp en ansenlig vapenarsenal. Efter att ha testat en tidig version av spelet under en timme så tror vi på incite PC Games på dess styrka, som ligger i den spektakulära grafiken och ljudet, kombinerat med ett inspirerande persongalleri, varav den bästa var en 60 meter hög svärdskämpe.

"Vi försöker att bevara det actionbaserat," säger Farina, "så det kommer att vara kul, men i en fantasy-miljö. En nivå som 'Slay The Dragon' tar kanske bara 30 minuter att spela klart. Om det inte lyckas med den utrustning du började med så kan du uppgradera dina vapen och försöka en gång till."

Caldwell beslutade sig för att satsa på den beprövade Lithtech 2.0-motorn för att köra sitt nya "barn". Licensen kostade företaget ca 2 500 000 kr. "*Legends* har gått igenom en hel del förändringar," medger han. "Det är betydligt mer omfattande än ett spel som t ex *Quake*, för att det kan vara upp till 30-50 olika individer på en och samma nivå, till skillnad från *Quake*, där det bara finns ca åtta olika karaktärer på en nivå."

Lithtech-motorn har också givit New World möjlighet att skapa otaliga effekter som t ex 3D-ljuseffekter. 3D-motorn ger teamet möjlighet att fokusera på spelet – som ska vara mycket snabbt. Därför kommer det inte att finnas några extrafönster med kartor och inventarierutor. Allting kommer att finnas på en skärm.

"Det är lite som *Team Fortress Classic*, bara mycket mer flexibelt, i den mening att de olika karaktärerna har olika egenskaper som de genom spelet blir bättre och bättre på att utnyttja. En barbar är t ex bra på närstrid medan en druid är bättre på att slåss på avstånd."

De lagbaserade stridsscenerna kommer att bli vanliga "de goda mot de onda"-kamper. Man räknar med att det blir 6-10 scenarier att spela. Samtidigt försäkrade de incite PC Games om att det kommer att finnas minst 20 kartor och sex karaktärsklasser – och det kan komma ännu fler innan spelet är färdigt.

"Det kommer att vara åtta spelare i varje lag, dvs 16 totalt," säger Caldwell. "I 'Slay The Dragon' får du t ex användning för hela laget när du anfaller draken. Dessutom blir det många saker som kan användas i spelet, t ex en katapult som kan skjuta över stora avstånd."



ÅTERUPPSTÅNDEN Nytt liv har blåsts in i de gamla välkända *Might & Magic*-karaktärerna. Den här gången i en utmärkt 32-bitars färgsammansättning.

■ Producent: **Rewolf** ■ Utgivare: **IQ Media** ■ Utkommer: **November**

I KORTHET

***Gunman* är baserat på *Half-Life*-motorn, men står på egna ben, bl a i kraft av ett nyutvecklat gränssnitt.**

Motorn från ett två år gammalt spel?

Det är egentligen bara den artificiella intelligensen som man känner igen.

Ja ja, men behöver vi verkligen ännu ett förstapersonsskjutaspel för PC?

När det innehåller fyra stora världar och massor av nya vapen, monster och fordon så tror vi faktiskt att det finns en efterfrågan för det!

Och jag antar att handlingen som vanligt är tunn som utspätt vatten!

So what?

Ja, men ...

Japp.

GUNMAN

GENRE Action

Producenterna bakom **GUNMAN** har fått för sig att uppfinna hjulet på nytt. Men kommer detta hett efterlängtade skjutaspel att innehålla tillräckligt mycket nytt för att skilja sig från mängden?

Xenomener är en ras av parasiter som snyltar på - och suger ut - hela planeter. De får en att känna sig lycklig över att ens egna grannar är fredliga skomakare och elektriker, men å andra sidan finns xenomenerna bara som mordiskt fundament i det hett efterlängtade *Gunman* från Rewolf.

Av J Brown och T Carlskov

Gunman är baserat på den grafiska motorn från *Half-Life*. Men utvecklarna på Rewolf har bestämt sig för att skapa en produkt som kan stå på egna ben och inte bara bli en addon för *Half-Life*. Därför är grafiken, ljudet, vapenarsenalen och själva spelets format helt nytt, så att spelet samtidigt är både bekant och fräscht. Rewolf har dock behållt den artificiella intelligensen från *Half-Life*, vilket bör ge rejält motstånd för alla skjutgalningar.

*Gunman*s handling är fokuserad på xenomenernas invasion av planeten Ferrin. Det är välbekant att xenomenerna söker upp långt framskridna civilisationer, men inte varför de känner ett behov av att också förstöra dessa samhällen. Ännu mer oförståeligt är det att xenomenerna försöker utrota hela mänskligheten för att därefter vända sig mot varandra i sitt blodrus.

Du spelar Gunman och det är din uppgift att hitta motiven bakom xenomenernas destruktiva uppförande. Och eftersom xenomenernas närvaro på Ferrin hotar att rubba månarnas bana runt planeten, vilket skulle kunna resultera i intergalaktisk kaos, är tiden knapp. Ditt slutliga mål som Gunman är att avslöja identiteten på den skuggfigur som kontrollerar xenomenernas destruktiva uppförande.

En av de stora skillnaderna mot *Half-Life* är banornas utformning. Spelet består av fyra världar som visuellt är mycket olika, vilket ger det ett välkommet estetiskt lyft och en mycket intensiv och säregen atmosfär. Och inte blir det sämre av att modellernas beklädnader är mycket varierade och arkitekturen är påhittig.

De fyra världarna har också



SUPERSNYGGT! Detaljgraden i spelet är på en del ställen i spelet helt fantastisk.



LICENS ATT DÖDA Gunman har tunga vapen som kan backa upp hans stora käft.



NYTT POJKBAND Kan ni dansa? Kan ni se löjliga ut? OK, ni får jobbet som nytt pojkband.



MONSTERKANON Han är stor, han är ful, han är ond. Men trots de massiva kanonerna vill han bara ha en kram ...

GRANNAR FRÅN HELVETET

Gnälliga grannar borde skatta sig lyckliga att man bara spelar lite för hög musik på helgerna. Faktiskt borde man lära de löjliga grannarna en läxa. Här är några bra idéer till upptåg som ger dem en näsbränna.

Extraknäck som bönerutopare på balkongen.

Ställ ut en gammal soffa på gräsmattan och ge några luffare lite pengar för att sitta där och supa och skråla .

Gräv upp deras morötter och sälj dem vid vägkanten.

Lägg en papperspåse med hundbajs utanför deras dörr och tänd på den ...

HANDHÅLLEN HELIKOPTER Det liknar något från en James Bond-film och monteringen av den tunga kanonen gör att flygningen blir ganska säker ...

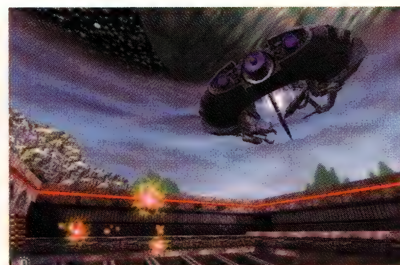
Gunman möter en uppsjö av förhistoriska varelser, med allt från den lilla hatchet-fisken till den största rovdinosaurien.

sina egna varelser, som alla är fientliga. Gunman möter en uppsjö av förhistoriska varelser, med allt från den lilla hatchet-fisken till den största rovdinosaurien. Ferrins måne är bebodd av ondsinta maskiner, med bland annat den skräckinjagande Rustgunner. Alla fiender, oavsett om det är marinsoldater eller skorpioner eller vad som helst, har egna anfallsmönster och strategier, vilket gör att spelaren får använda de små grå en hel del. Vapen ska väljas med omsorg, för en kanon som kan välta ett korvstånd är inte nödvändigtvis något hot mot en gigantisk dinosaurie. Fienderna varierar också i storlek från minsta syrsa till 20 meter höga dinosaurier, men spelaren hittar vapen i sin arsenal som kan klara alla uppgifter. Gunman har på sin farofyllda färd utrustats med en hel del modern vapenteknologi och även om många av de enskilda utrustningsdetaljerna har lite lama och trista namn – shotgun, machine gun, beam gun, chem gun – kan de alla ombildas och formas efter spelarens önskemål. Exempelvis har den så kallade M.U.L.E. rifle 11 olika konfigurationer. Den kan ställas in för att skjuta två olika missiltyper som detoneras vid nedslag eller små raketer som kan spänna upp snubbeltråd över marken. Små fiender kan skjutas med små och korta salvor, medan större fiender kan få doser som bättre passar för deras egen skala. Utvecklarna har också placerat ut en hel del nyttiga fordon i spelet, bland annat en riktigt häftig pansarvagn. Du bestämmer själv om du ska köra rakt över både hus och varelser som kommer i din väg ...

Gunman har ett mycket bra ljudspår som följer spelets allmänna stämning. Den visuella detaljgraden är fantastiskt läcker. Rewolf har lovat att man ska kunna se och räkna varenda tand och klo. *Gunman* ser ut att bli ett spel som kommer att sticka upp ur den grå massan av förstapersonsskjutaspel.



HJÄLP PÅ HJUL Om du är riktigt smart sätter du dig bakom ratten på den där tanken!



STORA OCH SMÅ FIENDER Gunman ska lära sig att tackla både insekter och rymdskepp.



KLASSISK ARKITEKTUR Fantasin har gått för högvarv när banorna skulle utformas.

■ Producent: **Konami** ■ Utgivare: **Microsoft** ■ Utkommer: **December**

SOLID KONSOL-METALL

GENRE Action

I KORTHET

PlayStation-action-mästaren är äntligen klar för utgivning på PC:n.

Jaha, är det ännu en av de dödstramsiga konsol-konverteringarna?

Nej, det är inte vilket spel som helst. Det är ett av de mest uppskattade smyg dig fram-actionspel som någonsin gjorts.

Vi har ju redan Thief, Deus Ex, Rainbow Six och en hel massa andra spel i samma genre för PC:n. Så vad är det som gör Metal Gear Solid så speciellt?

Det kommer att bli det närmaste man hittills har kunnat komma en äkta filmupplevelse i ett datorspel.

NU FÅR VI ÄNTLIGEN SE vad våra konsolvänner snackar om när de skryter vitt och brett om hur bra *Metal Gear Solid* är.

När man måste pantsätta sin bil för att få råd med en ny dator är det sista man har lust med att fylla hårddisken med enkla och barnsliga konsolspel. Man vill ha spel som är så invecklade att manualen får Nationalencyklopedin att likna en barnbok. Men kanske är det dags att revidera den allmänna uppfattningen om hopplösa PC-konverteringar av särskilt PlayStation-spel. *Metal Gear Solid* ser i alla fall ut att flytta fram gränserna för vad konsolspelen klarar när de flyttas till datorernas mer muskulösa miljö.

Av Mikey Foley



NU KOMMER JAG! Användningen av olika kameravinklar ger en hel del spänningsfyllda ögonblick när man försöker gömma sig.

Om det skulle vara någon som inte har hört talas om *Metal Gear Solid*, så handlar det om ett av de mest populära PlayStation-spelen hittills. Det blandar action med element från spelfilmer.

I spelet får man ikläda sig rollen som soldaten Solid Snake, en före detta medlem i elitenheten Fox Hound Team. Han återinkallas till aktiv tjänst för att utföra ett topphemligt uppdrag där han ska infiltrera en mycket väl bevakad fientlig bas.

Generellt ses spelet från ett tredjepersonsperspektiv i stil med t ex *Resident Evil* och *Tomb Raider*, där kameravinklarna ändras efter hand för att understödja den klaustrofobiska känslan. Samtidigt bidrar det till att ge en känsla av att man befinner sig mitt i en action-film, när man t ex står med ryggen mot en mur och kameran svänger runt så att man ser sig själv framifrån och samtidigt kan se nedför en korridor där en maskingevärsbeväpnad vakt kommer gående.

I vissa situationer växlar synvinkeln till förstapersonsperspektiv för att hjälpa spelaren, t ex när man ska krypa igenom trånga gångar. Efter hand som en vakt närmar sig växer spänningen och man ber en stilla bön att vakten ska vända innan han har upptäckt dig och larmar sina lika illasinnade kollegor.

När en vakt närmar sig växer spänningen och man ber att han ska vända innan han upptäcker en och larmar sina kollegor.

Till skillnad från många andra actionspel handlar det inte om att kämpa sig igenom bana efter bana med avtryckaren i botten. I *Metal Gear Solid* kommer man längst genom att smyga sig ljudlöst fram. För det syftet har man en radar i skärmens övre högra hörn som håller spelaren informerad om de fientliga patrullernas placering och deras synfält. Den visas med ett litet vitt fält som blir rött när man blir upptäckt.

När detta händer tonas spelarens radar ned så att man får känslan av blind panik när man försöker fly och springer rakt i armarna på en vakt som man inte sett och som skoningslöst skickar Solid Snake till ett möte med Sankte Per. Om man däremot lyckas smyga sig på en vakt kan man övermanna honom och bryta nacken på honom.



MODIG? Det är ingen bra idé att lulla runt mellan de tungt beväpnade stridsvagnarna.

Med hjälp av 3D-teknologins möjligheter får grafiken en mycket förnämlig ansiktslyftning i förhållande till konsolversionen.

Noteras bör också att den storstilade musiken i bästa Hollywood-stil ändrar sig i takt med handlingens utveckling så att man aldrig behöver vara osäker på när man har blivit upptäckt.

Ett par av de småfel som fanns i PlayStation-versionen har dessutom fixats. Man måste fortfarande lyssna till de samtal man för med sina kontakter på hemmabasen under uppdragens gång, men i gengäld så kommer man att kunna hoppa över mellansekvenser och andra samtal i spelet så att man slipper lyssna på dem varje gång man måste börja om i ett avsnitt (något som mest troligt kommer att ske ganska ofta).

Utvecklarna har dessutom gjort det möjligt att spara spelet när man vill, vilket bör undanröja den värsta frustrationen när man ännu en gång skjutits av en taskig vakt. Därmed bör det också bli lättare att hålla spänningen uppe hela vägen igenom spelet.

■ Producent: **Bullfrog** ■ Utgivare: **Electronic Arts** ■ Utkommer: **November**

FÖRSTA INTRYCK

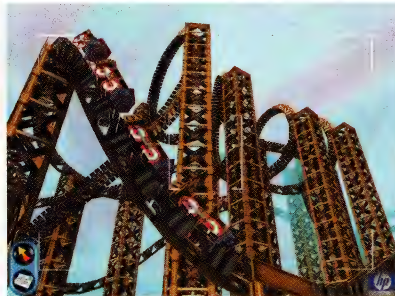
NYA KARUSELLER

GENRE strategi

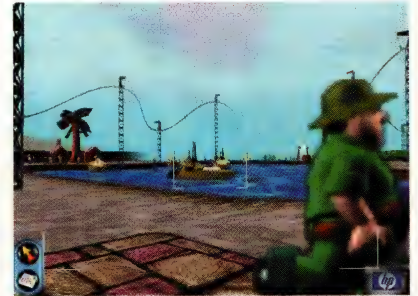
THEME PARK INC ska en gång för alla stjäla mästartiteln från nöjesparksimulatorernas okrönte konung, **ROLLERCOASTER TYCOON**

När *Theme Park World* släpptes för knappt ett år sedan var det många som hade trott att det skulle bli en allvarlig konkurrent till *Rollercoaster Tycoon*. Men spelet lyckades inte alls leva upp till förväntningarna och fick mycket kritik för bristande struktur och spelglädje. Nu gör Bullfrog ett nytt försök med *Theme Park Inc.*

Av Mikey Foley



SKRIK ALLT VAD DU ORKAR I Theme Park Inc kan du designa de vildaste och mest våghalsiga attraktioner du kan föreställa dig.



OROLIGT I MAGEN Från förstapersonsperspektiv kan du därefter själv provköra dina nybyggda attraktioner.

Du bestämmer själv priset på de enskilda attraktionerna och lönen till var och en av de anställda.

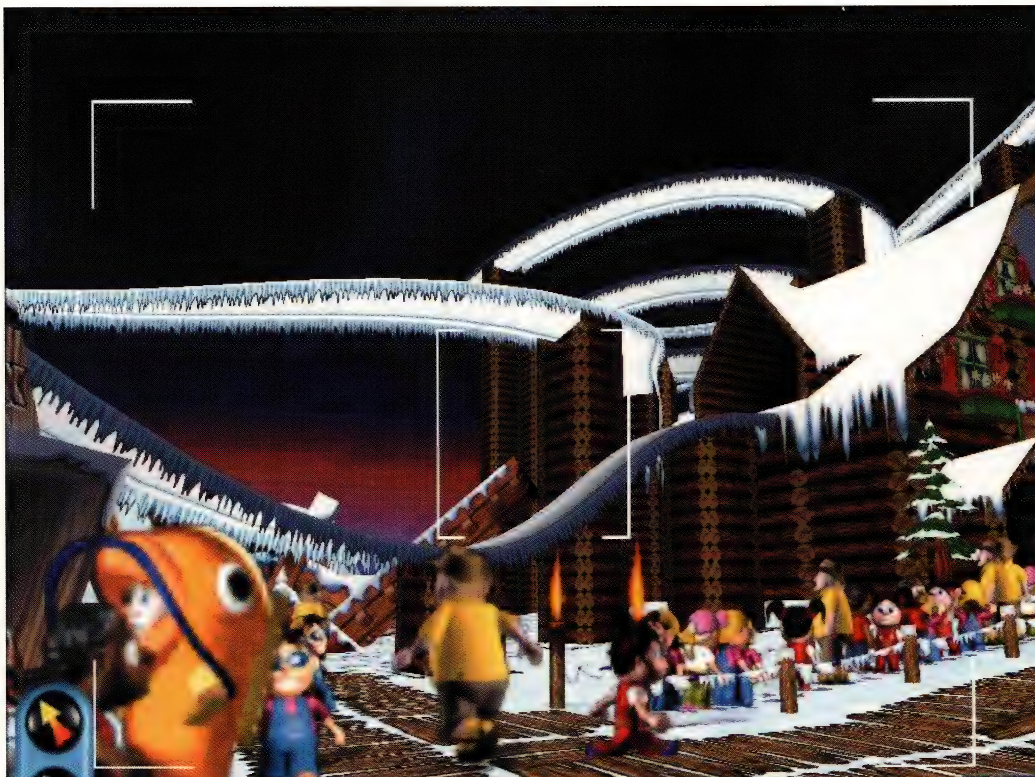
Du är driftsansvarig för en nöjespark och ska med hjälp av ett bra affärssinne försöka stiga i graderna till positionen som direktör för hela klabbet.

Theme Park Inc är en mer seriös affärssimulator än sin föregångare, men man måste fortfarande själv konstruera sina egna maginnehållsroterande attraktioner. Det finns totalt 18 nya attraktionstyper, tre nya parkteman och en större variation av gäster (som föräldrar och far- och morföräldrar) med därtill hörande krav på parken.

Den mer affärspräglade delen har 15 banor med klart och tydligt definierade mål som man ska uppfylla. Man kan själv bestämma priset för en tur med de olika attraktionerna och lönen till personalen, så att man både kan hålla ned utgifterna och se till att ens medarbetare inte blir så missnöjda att de går ut i strejk.

Samtidigt ska man ta hänsyn till gästernas hela tiden växande krav och plötsliga väderförändringar, som värmeböljor och snöstormar, som kan få stor betydelse för parkens lönsamhet. Via ett nytt e-postsystem kommunicerar man med den bekymrade styrelsen och berättar om parkens problem.

Ett av de mer underhållande elementen i *Theme Park World* var att få provköra sina attraktioner. Även i *Theme Park Inc* kan man sätta sig till rätta i en av vagnarna, utmana tyngdkraften och dessutom skicka attraktionen till sina vänner via Internet, så att även de kan ta sig en liten tur.



VIT JUL När isen lägger sig på spåren kan attraktionerna bli ännu mer skrämmande än det var tänkt.

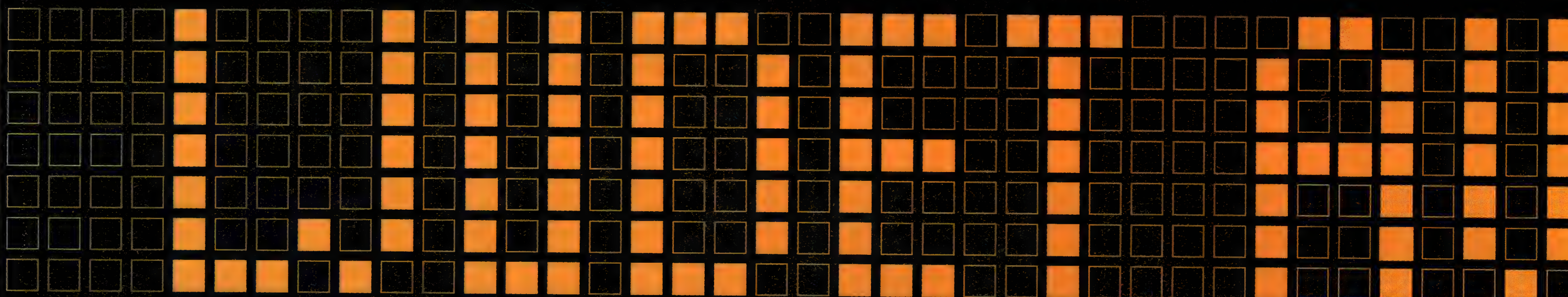


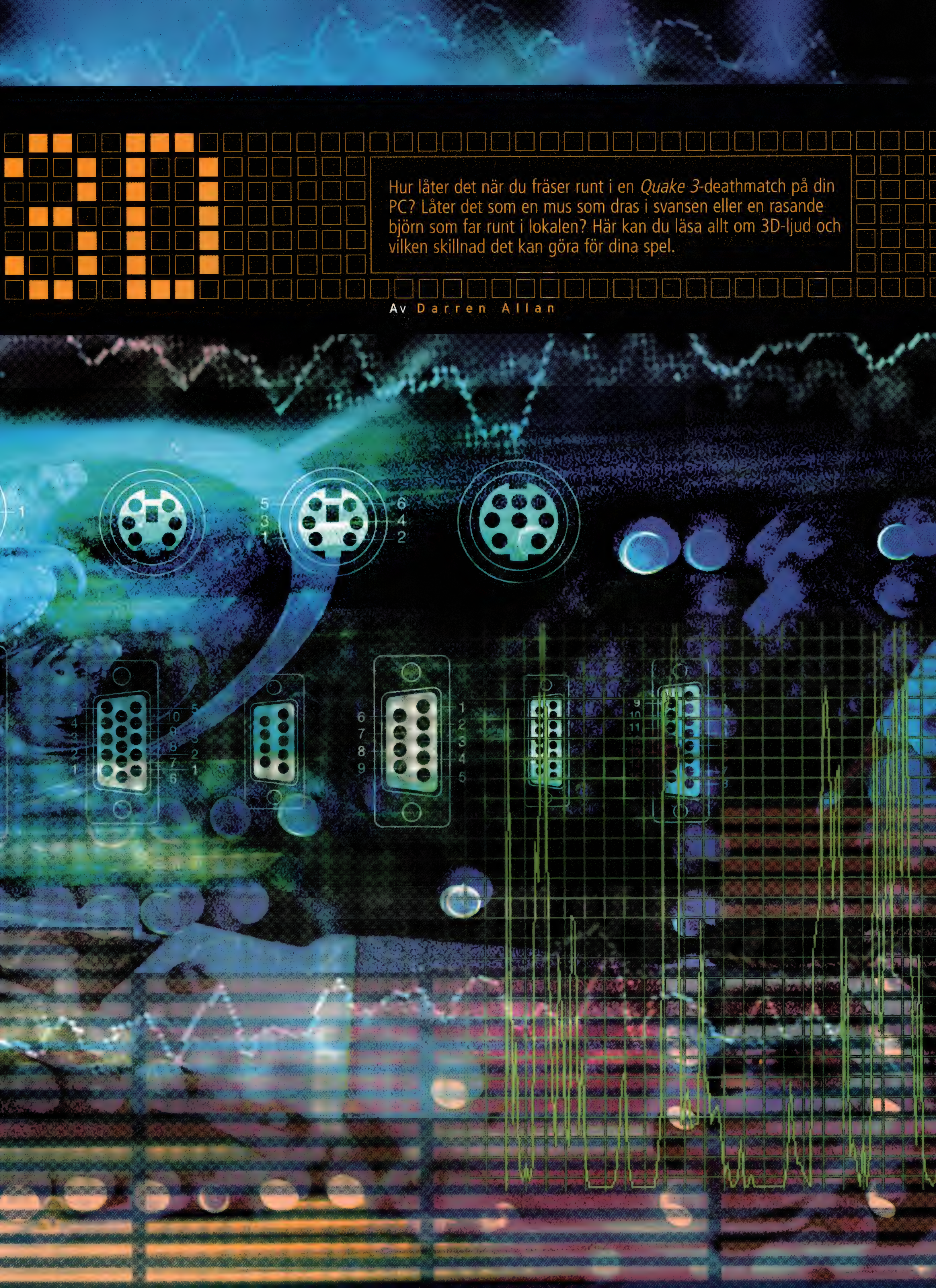
FÅGELPERSPEKTIV Denna synvinkel ger en alternativ bild av parken.



STATISTIK All information som du behöver för att driva parken får du med ett musklick.

Här får du veta (nästan) allt om





Hur låter det när du fräser runt i en *Quake 3*-deathmatch på din PC? Låter det som en mus som dras i svansen eller en rasande björn som far runt i lokalen? Här kan du läsa allt om 3D-ljud och vilken skillnad det kan göra för dina spel.
Av Darren Allan

ETT LJUDMONSTER
Det här kantiga och belamrade åbäket ser vid första anblicken inte ut att vara något som kan rosa dina hörselgångar, men kom ihåg att man inte ska döma efter utseendet ...

Ljud – riktigt *bra* ljud – är mumma för öronen och på många sätt en undervärderad godsak. När du letar efter en ny widescreen-TV, ett husaltare som hela vardagsrummet i framtiden ska fokuseras på så tänker du kanske inte på att de högtalare som medföljer knappast håller TV:ns klass – det är ju trots allt inte ljudet som är det viktigaste med en TV. Och om du har dåliga högtalare är ljudet i alla fall bara viktigt i de ögonblick då det förstör din upplevelse.

På samma sätt fungerar det med datorer. När du kör den största, värsta och grymmaste monsterdatorn med GeForce-3D-grafikkort, tänker du kanske inte direkt på att det mest troligt medföljer ett ljudkort med bäst före-datum någon gång runt 1998. Eller ännu värre: kanske kommer ljudet från ett litet skräp-chip som sitter direkt på moderkortet. Men när det handlar om att ge ett spel atmosfär kan ljudet göra stor skillnad. För att inte säga *enorm* skillnad.

Världen har förändrats sedan den tiden då två små högtalare på var sin sida om bildskärmen var det bästa man kunde få. Nuförtiden handlar det – precis som för grafik – om 3D. Och det betyder att du ska ha ljud överallt, surround sound, precis som när du går på bio. I stället för att alltid få det dova morrandet från ett *Half-Life*-monster rakt framifrån är det mer skrämmande när ljuden i stället kommer från den riktning där monstren egentligen finns i spelet. Du hörde honom i buskarna bakom dig för ett ögonblick sedan, nu är han framför dig och rör

3D-LJUDSTANDARDER

Som så ofta nuförtiden är ingenting så enkelt som det låter. Det finns naturligtvis en rad olika ljudstandarder för pc, vars enda syfte är att förvirra dig. Här är en beskrivning av vad de olika standarderna har att erbjuda.

EAX



FÖRKORTNING FÖR:
ENVIRONMENTAL AUDIO EXTENSIONS
VAD BETYDER DET?
Creatives EAX-standard föddes som en serie speciella ljudeffekter. De simulerade en rad olika ljudmiljöer, som till exempel en grotta med eko eller de speciella ljuden i en tunnel under jorden. Idag är det lite mer komplext och kan erbjuda en del ganska imponerande resultat. En mycket utbredd standard.

A3D



FÖRKORTNING FÖR:
AUREAL 3D
VAD BETYDER DET?
Aureals standard har nu nått till den tredje versionen och ses av många som det bästa 3D-ljudet för spel, även om vissa kort fortfarande bara stöder version 1.0 eller 2.0. Version 2.0 är fortfarande bra – bara A3D 1.0 har hunnits ifatt av utvecklingen. Många spel stöder A3D, även om det kan ta en del maskinkraft och därmed sätta ned spelens hastighet.

SENSAURA

FÖRKORTNING FÖR:
ÖHH ... SENSAURA
VAD BETYDER DET?
En mindre känd ljudstandard som använder vissa element från Creatives EAX-standard och erbjuder ett stort antal 3D-effekter som till exempel MacroFX. Det är ingen dålig ljudstandard, men inte alls lika imponerande som EAX eller A3D.



Herr Högtalare

De nedanstående högtalarna representerar ett urval av de bästa produkterna från båda ändarna av prislistan. De är utvalda med tanke på ljudkvalitet och ljudstyrka och de kan alla utan problem överrösta en fylld riksdag under statsministerns frågestund. Du vet ju säkert alltför väl hur de överbetalda politikerna pladdrar på – här är botemedlet ...!



Billigt och högt

PC WORKS FOUR POINT SURROUND FPS 1000

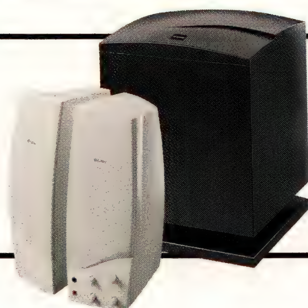
- Pris: **710 kr**
- Producent: **Creative**
- Hemsida: **www.europe.creative.com**

VAD ÄR DET?
En extremt billig uppsättning surround-högtalare. Fyra kompakta satelliter och en subwoofer.

HUR LÅTER DET?
Inte så illa på det hela taget. De kan inte spela alltför högt utan distortion, men de låter ordentligt och kvaliteten är klart godkänd till det här priset.

NÅGOT NEGATIVT?
Du kan inte få någon värstingutrustning till det här priset, men det förstår du väl själv.

Låter OK



APX-4620

- Pris: **1 399 kr**
- Producent: **Labtec**
- Hemsida: **www.labtec.com**

VAD ÄR DET?
Ett paket med två högtalare och en subwoofer. Rejäl kvalitet till ett pris på medelnivå.

HUR LÅTER DET?
Bra kvalitet på alla ljudnivåer, mycket lite distortion. De fungerar bra för 3D-spel.

NÅGOT NEGATIVT?
Om du har ett 3D-ljudkort är det bäst att inte använda högtalarnas inbyggda 3D surround-knapp, då detta kan störa ljudkortets 3D-funktionalitet.

Öronbedövande



VIDEOLOGIC SIROCCO CROSSFIRE

- Pris: **3 495 kr**
- Producent: **Videologic**
- Hemsida: **www.videologic.com**

VAD ÄR DET?
Ett välgjort surround-paket med förstärkare, fyra högtalare och en subwoofer.

HUR LÅTER DET?
Om du gillar att höra änglar sjunga är det här ännu bättre. Ett kristallklart ljud, ingen distortion och mer volym än i domkyrkan i Lund.

NÅGOT NEGATIVT?
Priset är den enda nackdelen. Men om du inte har svårt att slanta upp de nästan tre och ett halvt tusen kronorna så får du här något av det bästa ljud som du över huvud taget kan ge dina spel.

sig åt höger, vad är han ute efter ... oj, mamma, hjälp ... spring utav bara helsicke!

Du vet säkerligen hur imponerande Hollywoods stora actionfilmer kan låta på bio – deras surround-ljud hjälper till att skapa illusionen av att ett jaktplan lågsniffar över huvudet på en eller att en bil kör igenom ett butiksfönster. Det är just den typen av illusion som producenterna av PC-maskinvara vill skapa.

3D-ljud får allting att låta mer verkligt ... till exempel när man sitter och spelar *Resident Evil* sent på natten i en mörk lokal med volymen uppe på 8! Här snackar vi om en nästan total återgivning av spelets miljö – det enda sättet det kan bli värre är om du ansluter dig själv till datorn och låter den ge dig elektriska stötar när du blir träffad av fienden.

Det finns för tillfället två sätt att få 3D-ljud på sin PC – du kan köpa ett ljudkort som stöder någon av de nyare 3D-ljudstandarderna eller köpa en omgång surround-högtalare. Eller ännu bättre: både och! Denna möjlighet beror naturligtvis på hur djup botten du har i plånboken, men om du verkligen vill ha det bästa ljudet ... Hey, du måste komma ihåg att det är PC-land du befinner dig i. Det är varken billigt eller enkelt.

Det är värt att nämna att högtalare med artificiell surround-effekt, som aktiveras med en knapp, kan gå in och störa 3D-ljudkortets arbete. Om du har sådana högtalare och ett 3D-ljudkort rekommenderar vi att du inte använder dig av högtalarnas artificiella surround-ljud.

Det bästa surround-ljudet får du naturligtvis genom att köpa en bra uppsättning surround-högtalare, dvs fyra högtalare och en subwoofer. Och innan du kör igång den gamla klagosången om att du inte har pengar till allt så ska vi kanske nämna att det

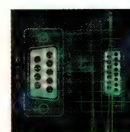
DE STORA FRÅGORNA ÄR: VAD BEHÖVER JAG OCH VAD SKA JAG KÖPA?

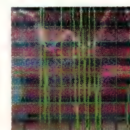
ORDLISTA

3D SOUND
Betyder att ljudet från högtalarna kommer från alla håll, precis som i verkligheten.

MODERKORT
Det centrala kretskort som din PC är uppbyggd runt. Hårddisk, DVD, CD-spelare, processor, minne och all annan utrustning i datorn är ansluten till just detta kort.

SIMULATED SURROUND SOUND
Vissa högtalare har en 3D-sound-knapp för att ge ett artificiellt 3D-ljud. Det låter inte alls lika bra som den äkta varan och det kan faktiskt i vissa fall gå in och "blanda sig i" ljudkortets rutiner när det aktiveras.





SÅ HÄR INSTALLERAR DU ETT LJUDKORT

inte finns någon i hela världen som tycker att han har tillräckligt med pengar, och att surround-ljud för övrigt inte behöver vara så dyrt – titta i rutan "Herr högtalare" på förra sidan, där du kan hitta tre alternativ i olika prisklasser, bland annat även det bästa av det bästa, om du råkar ha för mycket pengar liggande.

Den bästa lösningen om du vill ha ett super-PC-ljud är alltså att du skaffar en uppsättning surround-högtalare och ett av de senaste 3D-ljudkorten. Som vanligt ska man sedan bestämma sig för vad man ska köpa.

När det gäller 3D-ljud finns det tre viktiga standarder i branschen – EAX, A3D och Sensaura. EAX är Creatives ljudstandard, och står för Environmental Audio Extensions, medan A3D-standarden från Aureal

DINA SPEL KOMMER ALDRIG ATT BLI LIKADANA EFTER MÖTET MED SURROUND SOUND ...

bara betyder Aureal 3D. Sensaura är inte lika känt som de andra, men använder flera element från Creatives EAX-standard.

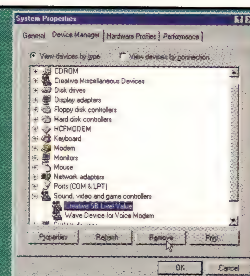
Som vanligt i datorbranschen är det alltså omöjligt att alla enas om *en* standard, alla vill helt enkelt vara störst och bäst. De flesta – om inte alla – ljudkort på marknaden använder någon av dessa standarder, men Aureal vill inte låta Creative-baserade kort använda deras 3D-ljud och vice versa. Du kan alltså tyvärr inte hitta något kort som kan allt.

Men vad är då bäst? A3D 2.0 (eller senare) och EAX gör det bästa jobbet. De flesta spel stöder också någon av dessa två standarder. Sensaura ser alltså till en början ut att vara en säker trea, vilket inte är mycket värt i en bransch för nischprodukter. EAX har kanske på senare år nått längre än A3D (som från början var bättre) och EAX har också mäktiga Creative i ryggen. Vi tror nog att Creative till slut blir herre på täppan, men vi vågar absolut inte slå vad om det.

5 ENKLA STEG

DET ÄR INTE SÅ SVÅRT att byta ut ditt ljudkort. I de flesta fall handlar det bara om att ta ut det befintliga kortet ur PCI-porten och sätta in ett nytt. Sedan är det bara att installera drivrutinerna. Det är ganska enkelt om du inte råkar ha sådan otur att du har ett inbyggt ljudkort på moderkortet. Det kan du inte ta bort så enkelt om du inte har lust att slita moderkortet i bitar och förstöra datorn! Men du kan inaktivera det och sedan installera ett nytt ljudkort i PCI-porten. Exakt vilken metod du ska välja beror på vilken dator du har så du bör kontakta PC-tillverkaren och få lite teknisk assistans. Du ska troligen ta bort en så kallad jumper från moderkortet, men för att undvika en katastrof bör du först rådgöra med experterna.

1 Du ska först ta bort ditt nuvarande ljudkort. Börja med att avinstallera drivrutinerna. Detta gör du enklast genom att högerklicka på "Den här datorn", välja "Egenskaper" på menyn och klicka på "Enhetshanteraren". Under "Styrenheter för ljud, video och spel" hittar du ett avsnitt för ditt ljudkort. Du kan nu ta bort kortet. Det kan eventuellt finnas flera poster för ditt ljudkort och i det fallet ska du ta bort alla. Stäng sedan av datorn.



2 Öppna datorns bakstycke (kontrollera att strömmen är avstängd först). Vidrör metallramen i datorn för att ladda ur statisk elektricitet som kan skada kretsarna i datorn. Sök upp ljudkortet – som ska sitta i en vit PCI-port. Du kommer att se en kabel som går från DVD- eller CD-spelaren. Dra ur kontakten försiktigt – den är känslig. Du kan nu lyfta ut ljudkortet och placera det på ett säkert ställe.



3 Placera nu det nya kortet i den tomma PCI-porten. Tryck in det försiktigt – du måste använda lite kraft, men inte för mycket. Kortet ska nu skruvas fast i ramen så att den hålls på plats. Kontakten för DVD- och CD-spelaren ska placeras i en anslutning på det nya kortet. Den kan eventuellt sitta på ett annat ställe än på det gamla kortet, men brukar vara märkt med CD eller DVD. Sök upp den innan du sätter i kortet. Och kom ihåg att kabeln är känslig.



4 När du har kommit så här långt sätter du ihop datorn och slår på strömmen. När datorn körs igång identifierar den automatiskt den nya maskinvaran och frågar efter en diskett med programvara för ljudkortet. Använd den CD som medföljde kortet och följ instruktionerna som visar exakt hur du ska göra. Det bör inte vara några större problem med detta.

5 Efter installationen kan du uppmanas att starta om datorn. Gör det. Nu är det bara att sätta igång och spela ditt favoritspel med nytt ljud! Lycka till med ditt uppgraderingsprojekt.

System Settings Change



To finish setting up your new hardware, you must restart your computer.

Do you want to restart your computer now?

Yes No

LJUDKORT

Är du på jakt efter ett nytt ljudkort? Här är tre av de bästa korten som du kan köpa för pengar.

Betryggande dyrt!

SOUNDBLASTER PLATINUM LIVE!

- Pris: **1 719 kr**
- Producent: **Creative**
- Hemsida: **www.europe.creative.com**
- Stöd för ljudstandarder:
  EAX
  Direct Sound
  Direct Sound 3D
- Ansluts till: **PCI**



VARFÖR ÄR DET SÅ BRA?

Frontpanelen på den här lilla godbiten är en revolution. Den glider lätt in på plats i en av PC:ns portar så att du slipper hänga över datorn för att pilla med sladdarna på baksidan och få nysningsanfall av allt damm. Anslut dina hörlurar, skruva upp volymen och anslut din MiniDisc eller MP3-spelare utan att behöva resa dig från din plats. Detta är verkligen en oundgänglig utrustning, lätt att sköta och med alla upptänkliga funktioner.

NÅGOT NEGATIVT?

Midi in/out-kontakterna är överflödiga om man inte är professionell musiker. Vi tycker i stället att Creative borde ha satsat på ett par USB joystick-portar.

ÄR DET NÅGOT ANNAT MAN BÖR VETA?

Ja, det är ju rätt dyrt så det är mest för de riktiga 3D-fanatikerna. Men det fungerar superbra med digital multi-speaker-uppsättning och det har en mycket snabb CD-rippning – vilket betyder att det kan kopiera musik från CD till MP3 på ca en femtedel av uppspelningstiden.

Hög kvalitet till ett rimligt pris

SONICFURY

- Pris: **998 kr**
- Producent: **Videologic**
- Hemsida: **www.videologic.co.uk**
- Stöd för ljudstandarder:
  EAX
  A3D
  Dolby Digital
  Direct Sound
  Direct Sound 3D
  Sensaura
  DLS
- Ansluts till: **PCI**



VARFÖR ÄR DET SÅ BRA?

Du får stöd för Dolby Digital Sound och EAX, de två viktigaste standarderna i filmer respektive spel. SonicFury erbjuder upp till sex output-kanaler för Dolby Digital, musik och spel. Det har också en kraftfull MIDI-motor med en 8 MB-sample set för dem som funderar på att börja komponera egen musik. Och kortet har naturligtvis stöd för alla de viktigaste ljudstandarderna.

NÅGOT NEGATIVT?

Det finns mängder med program för sampling och sånt, och det är ju värdelöst för de som bara är intresserade av spel. Och det är ju de flesta av er, eller?

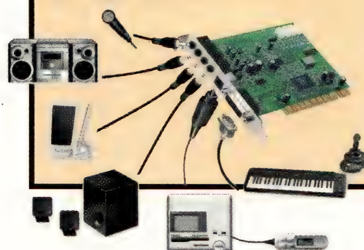
ÄR DET NÅGOT ANNAT MAN BÖR VETA?

Kortet har DSP-accelererad MP3-uppspelning vilket är guld värt för de som funderar på att investerar i en MP3-freestyle. Dessutom tar kortet inte upp så mycket processorkraft – vilket annars är ganska vanligt för ljudkort som drivs med programvara.

Billigt och användbart

FORTISSIMO XL

- Pris: 553 kr
- Producent: **Guillemot**
- Hemsida: **www.guillemot.co.uk**
- Stöd för ljudstandarder:
  EAX, A3D, Direct Sound, Direct Sound 3D.
- Ansluts till: **PCI**



VARFÖR ÄR DET SÅ BRA?

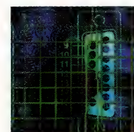
Det är billigt, billigt, oförskämt billigt! OK, visst kan du få massor av så kallade Chicken Blasters för cirka 200 kronor, men du vet inte om de fungerar som de ska. Det bästa med detta billiga kort från Guillemot är att det har stöd för alla de viktigaste ljudstandarderna och att det har digitala kontakter för till exempel MP3-spelare och MiniDisc. Det är faktiskt inte så dumt.

NÅGOT NEGATIVT?

Den gammaldags porten för joystickar och musik är ganska värdelös för dagens plug and play-utrustning, men om du har en gammal favorit-joystick som du annars inte kan använda när du uppgraderar till ett nytt PCI-ljudkort så kan det ju ändå vara ganska skönt att ha.

ÄR DET NÅGOT ANNAT MAN BÖR VETA?

Kortets digitala kontakter, som du oftast inte hittar på motsvarande billiga Chicken Blaster-kort, ger dig utmärkt ljud för digitala format som till exempel DVD – ja, det vill säga om du använder PC:n för att spela upp DVD-filmer.





recensioner

Det kan vara en mardröm att köpa PC-spel eftersom man inte alltid kan lita på de officiella minimumkraven. Därför har vi utvecklat ett analyssystem som avslöjar sanningen. Så här fungerar det:

Test Center

PRESTANDA (800 x 600)

PROCESSOR ▶	Pentium 200	P II 300	Celeron 400	P III 500
RAM ▶	64	64	64	64
Software				
Voodoo 3				
Voodoo 5				
TNT				
TNT2 Ultra				
G400				
GeForce				
GeForce 2				

- hopplöst - dåligt - acceptabelt - optimalt

Kommentarer:

Ju mindre kräm du har i din dator, desto sämre kommer spelet att fungera - oavsett grafikkort.

HOW LOW CAN YOU GO?

266 MHz
Pentium II
32 MB RAM

Glittrande snygg grafik är inte gratis, inte heller i detta spel som kräver en hel del processorkräm. En 266 MHz Pentium II med 32 MB RAM är absolut minimum

TEST CENTER

Ett Test Center ingår i alla större recensioner i *incite PC Games*. En recensent kan uppleva att ett spel körs perfekt på en Pentium III 850 MHz med 64 MB GeForce 2-grafikkort, men vad hjälper det dig om du har en vanlig Pentium 450 med ett 12 MB TNT-kort?

I vårt unika Test Center blir varje spel testat på en rad olika datorer med olika 3D-kort så att du får en realistisk bild av hur spelet kommer att uppföra sig på din PC.

START

Här berättar vi om eventuella problem under installationen och om det finns några speciella krav.

GRAFISKA PRESTANDA

I vårt lilla Test Center (till vänster) provkör vi spelen på fyra olika datorer och med åtta olika grafikkort. Detta ger totalt **32** olika konfigurationer.

I ett stort Test Center (till höger) har vi kallat in det tunga artilleriet. Här provkör vi spelen på fem datorer, med tio grafikkort och tre skärmupplösningar. Det ger totalt **150** kombinationer och det spelar nästan ingen roll hur din PC ser ut, du hittar ändå en kombination som passar. Leta upp den processor som är närmast din egen, den skärmupplösning du kör med och det grafikkort du använder. Färgen på den ruta som du landar på anger hur spelet uppför sig på din PC - så enkelt är det.

Om du landar på en grå ruta så kan du glömma alla tankar på att få igång spelet. Röd betyder att det hackar - men att det går att köra. Gul betyder att spelet inte körs optimalt, men att du ändå kan få en hyfsad spelupplevelse. Om du kommer till en grön ruta så är det bara att gratulera - *Go man!*

HOW LOW CAN YOU GO?

How Low Can You Go? - *hur lågt kan du gå ned* - finns med i alla recensioner. Det är en guide som visar spelets absoluta minimumkrav, dvs vilken konfiguration som minst krävs för att köra spelet så att det är någorlunda tillfredsställande. Om det är relevant så ger vi dig också en del tips för hur du kan optimera spelet.

Test Center — **Grand Prix 3**

GRAFISKA PRESTANDA

	PROCESSOR ▶	Pentium 200	Pentium II 300	AMD K6-2 400	Celeron 400	Pentium III 500
	RAM ▶	32	64	64	128	128
Software	640 x 480					
	800 x 600					
	1024 x 768					
Voodoo2 (Diamond Monster 3D II)	640 x 480					
	800 x 600					
	1024 x 768					
Voodoo3 (3dfx V3 3000 AGP)	640 x 480					
	800 x 600					
	1024 x 768					
Voodoo5 (3dfx V5 5000 AGP)	640 x 480					
	800 x 600					
	1024 x 768					
TNT (Creative Graphics Blaster TNT)	640 x 480					
	800 x 600					
	1024 x 768					
TNT2 Ultra (Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra)	640 x 480					
	800 x 600					
	1024 x 768					
GeForce	640 x 480					
	800 x 600					
	1024 x 768					
GeForce 2	640 x 480					
	800 x 600					
	1024 x 768					
G400 (Matrox G400)	640 x 480					
	800 x 600					
	1024 x 768					
Rage 128 (ATI Rage Fury)	640 x 480					
	800 x 600					
	1024 x 768					

FÖRKLARING - hopplöst - dåligt - acceptabelt - optimalt

Kommentarer:

Grand Prix 3 har en automatisk konfigurering som fungerar riktigt bra, vilket betyder att spelet ställs in så att det körs så bra som möjligt på din dator - prova själv! Med det sagt ska vi kanske också nämna att det inte går att pressa blod ur en sten. Det är bara att inse att om du inte har minst 300 MHz så kan du lika gärna glömma det direkt.

DOMEN

Den stora finalen. Här samlar vi all relevant information och kritik av ett spel.

TEKNIK

Minimumkrav och rekommenderade systemkrav (Obs! det är *våra* rekommendationer och inte tillverkarens). Även detaljer om ljud och grafik.

MULTIPLAYER

Specifikationer på spelets multiplayer-möjligheter och ett betyg på hur roligt spelet är när man spelar mot mänskliga motståndare.

KONKURRENTER

Här jämför vi spelet med dess närmaste konkurrenter. Ju längre upp på listan, desto bättre är spelet.

PLUS & MINUS

En kort summering av spelets styrkor och svagheter.

BETYG

Slutbetyget på en skala från 1 till 10.

DOMEN

ICEWIND DALE

TEKNIK

Minimum	233 MHz Pentium II	32 MB RAM	8 MB 3D-kort
Rekommenderas	266 MHz Pentium III	64 MB RAM	16 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✓
Ljud EAX (SB Live!) ✓ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 1 LAN - 6 Internet - 6
Antal spelare per CD: 1 Antal CD per spel: 1 Minimum modem: 56k

MULTIPLAYER-BETYG **7**

KONKURRENTER

Baldur's Gate
Rollspelens gammelfarfar. *Baldur's Gate* kombinerar en cool story med bra karaktärsutveckling och fantastisk spelbarhet.

Diablo 2
Inte lika många gåtor som rollspelarna brukar vilja ha, men om du gillar krig och närkamper är det supercoolt.

Icewind Dale
Riktigt bra karaktärsutveckling och en grad av utmaning som håller dig fångad. Den linjära storyn drar ned betyget lite.

Final Fantasy 8
Detta är visserligen en gammal PlayStation-titel, men det är ändå ett bra rollspel. Närkampsystemet är ett av de bästa i genren.

PLUS & MINUS

+ Strålande och nyskapande möjligheter för gruppsammansättningar.
+ Massor av nya trollformler och skräckinjagande monster.
+ En engagerande, tillfredsställande och hållbar utmaning
- Historien är fängslande, men lite för linjär.
- Ett ganska svårt spel, särskilt i början. Tag varning!
- Även om det är bra så är det inget *Baldur's Gate 2*. Suck ...

BETYG

***Icewind Dale* är precis vad doktorn ordinerat för de som spänt väntar på *Baldur's Gate 2*. Om du inte är rollspelsfan så är det här en bra början. *Icewind Dale* är faktiskt ett bra ställe att starta sin AD&D-karriär.**

8

FINNS PÅ CD:N

Videon från *Max Payne* ligger på din *incite*-CD.

Trots att våra djuplodande recensioner avslöjar nästan allt som är värt att veta om de spel vi recenserar så finns det inget som kan slå din egen upplevelse av att se spelet i action på din egen PC. FINNS PÅ CD:N-symbolen anger att det finns ett demo eller ett videoklipp från det aktuella spelet på månadens demo-CD.

GOLDEN AWARD

Vi ger *incite PC Games* Golden Award-medalj till alla spel som får 8, 9 eller 10 - och som erbjuder spelare något alldeles extra. En rekommendation helt utan förbehållning.



Betygen

Vi ger spelen ett betyg på en skala från 1 till 10. Recensenten bestämmer själv vilket betyg han ska ge spelet, det enda kravet är att han ska ha spelat det i minst 20 timmar.

1	2-3	4-5	6-7	8-9	10
BU	NJA	OKAY	BRA	UTMÄRKT	JIPPII!!!
Ett spel som inte håller mer än fem minuter innan du avinstallerar det ...	En ofärdig och otillfredsställande titel av låg kvalitet. Rekommenderas inte.	Här finns en del problem, men det är en bra spelupplevelse för intresserade.	Definitivt värt att titta närmare på, särskilt om du gillar den aktuella genren.	Ett spel med många timmars bra underhållning. Rekommenderas för alla gamers!	Datorspelens svar på Mozart. Det blir inte bättre än så här. Du SKA spela det.

FIFA 2001



- Producent: **EA Sports**
- Utgivare: **EA Nordic**
- Pris: **399 kr**



Fotbollsspelens moder är tillbaka i ny och bättre förpackning. **FIFA 2001** är en orgie i detaljer och fotbollskänsla som fintar konkurrenterna långt upp på läktarna

FIFA-serien har varit den ohotade serieledaren bland fotbollspelen i sex år nu. Men de senaste versionerna har saknat lite förnyelse och har fått skeptikerna att ställa sig frågan om utvecklarna från EA Sports höll på att köra fast i gamla spår efter dobbar. FIFA 2001 ska dock tysta minnen även på de värsta tvivlarna, för även om det inte direkt bjuder på något revolutionerande gameplay så är det så fantastiskt bra utfört att även den störste fotbollsfanatiker måste kapitulera.

Av Jesper Melgaard

Håkan Mild bryter igenom på kanten och skickar en hård passning över till Fredrik Ljungberg på andra sidan. Han snurrar upp försvaret och fintar bort till och med Marcel Desailly. "Nu är det bara målvakten kvar", skriker kommentatorn hysteriskt – och Ljungberg sätter stenhårt upp bollen i högerkrysset bakom den likaledes hårfagre målvakten Fabien Barthez som är chanslös. Jublet tar aldrig slut, varken på arenan eller hemma framför datorskärmen, Lars-Tommy släng dig i väggen, nu tar Sverige VM-guld.

FIFA 2001 kan få även den mest

DEN FLYVENDE HOLLÄNDAREN Den holländske landslagsspelaren Edgar Davids har levererat både rörelser och utseende till FIFA 2001.

FIFA 2001

GENRE Sport



DEN GLIDER IN I ... Tacklingarna har blivit mer glidande i den senaste versionen av FIFA-spelen. Men se upp, domaren ser inte mellan fingrarna på stämplingar bakifrån.

STATISTIK

Världens bästa fotbollsspel med massor av detaljer och bra fotboll.

- 17 ligor
- 79 landslag
- Riktiga spelardräkter
- Animerade linjemän
- Bra musik
- Fantastisk realism

HOW LOW CAN YOU GO?

166 MHz Pentium MMX
32 MB RAM

Här handlar det alltså verkligen om ett absolut minimum under förutsättning att du sätter ned detaljgraden ordentligt. Om du vill ha med allt så kräver det en bra mycket snabbare PC.



ITALIENSK ELEGANS Så här ser den blåklädde anfallaren Filipo Inzaghi ut i sin datorversion.

härdade och kritiske spelrecensent att trilla av stolen i ren glädje. Det här spelet är så fyllt av fotbollskänsla och små fräcka detaljer att man konstant drömmer sig ned på den gröna planen och sitter och sparkar med under skrivbordet.

I verkligheten ser spelet inte mycket ut för världen när man startar det för första gången. Menyerna är verkligen spartanska, vilket gör att de kanske inte är så mycket att se på, men i gengäld är de ovanligt enkla att navigera, vilket inte hör till vanligheterna i dagens datorspel.

Första gången man upptäcker att det handlar om något utöver det vanliga är när man ska välja lag. Det finns så oändligt många alternativ, med ligor från 17 olika länder, som t ex England, Italien, Frankrike, Tyskland, USA, Korea, Norge, Danmark och – såklart – Sverige. Dessutom finns cirka 60 olika landslag så det bör finnas goda möjligheter att revanschera sig för svenska landslagets minst sagt skrala resultat.

Detaljer, detaljer, detaljer

Nästa ställe där FIFA 2001 skiljer sig från mängden av fotbollsspel (inklusive sina föregångare i samma serie) är när man springer ut på planen.

EA Sports har nämligen skaffat officiella licenser till de olika klubbarnas logotyper och spelardräkter så att nästan samtliga spelare har kopior av de verkliga dräkterna. Samtidigt är spelet fyllt med små fräcka detaljer, som t ex det faktum att arenareklamen ändras beroende på i vilket land man befinner sig, i Sverige görs det naturligtvis reklam för både Aftonbladet och Svenska Spel.

Samtidigt har det blivit mycket mer



REDO PÅ KNAPPEN Det krävs nu mer fingerfärdighet för att lyckas göra mål på frispark.

liv ute på sidlinjen, där man konstant kan se reserverna värma upp, kamerafolk som gör sitt bästa för att följa spelet på banan, assisterande domare som rusar fram och tillbaka och matchvärdar som håller ett skarpt öga på de fyllda läktarna (åskådarna ser dock fortfarande lite platta och tvådimensionella ut, även om de nu både hoppar upp och ned och svänger som galna med sina respektive lags flaggor).

Det låter kanske som småsaker, men det är just de små detaljerna som bidrar till att ge den rätta stämningen som är helt avgörande för ett fotbollsspel.

Silkesmjuk animering

Å andra sidan hade de fräcka detaljerna inte varit något värda om spelet på banan inte kunde leva upp till dem.

Lyckligtvis har FIFA 2001 även på detta område genomgått en omfattande ansiktslyftning. Själva styrningen är i stort sett densamma, med samma möjligheter att snurra 360 grader runt sig själv eller lägga exakta passningar som på ett ögonblick kan snurra upp det mest kompakta försvaret, märk väl att detta är beroende på hur bra spelaren är med bollen (varje spelare bedöms utifrån åtta kriterier som bland annat omfattar snabbhet, skottstyrka och bollkontroll på en skala från 1-7).

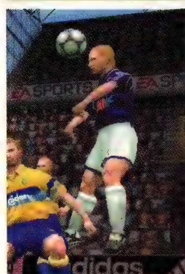
Men sättet det görs på är långt mer flytande och realistiskt än vi tidigare har sett i något fotbollsspel. Det görs huvudsakligen med hjälp av en omfattande användning av motion capture, där sju av världens bästa fotbollsspelare, med franska Thierry Henry, engelska Paul Scholes och tyska Lothar Matthäus i spetsen, har fått utföra de olika rörelserna, som sedan överförts till datorn.

De olika datorspelarna har nu också fler leder och rörliga delar än tidigare. Ansiktsrörelserna är nu mer detaljerade och verklighetstrogna, även om EA Sports påstående om att de nu liknar sina verkliga förebilder inte riktigt håller måttet vid en närmare granskning. Ändå är animeringen en av FIFA 2001:s absolut största styrkor.

Även målvakterna, som annars länge har varit en av de svagaste punkterna i FIFA-spelen, har förbättrats både när det gäller animering och det sätt som de agerar på under matcherna.

Ljudet har också blivit vidareutvecklat, för medan åskådarljudet påminner om de tidigare versionerna så kan man nu tydligt höra spelarna jubla över mål och vinster, medan de klagar lika högljutt när de känner sig förfördelade av domaren.

Kommentatorerna svänger sig hela tiden med klichéer, men lyckas nu ibland hålla reda på konsekvenserna av spelets utveckling i stil med: "Om den här ställningen står sig är laget vidare till nästa omgång." I gengäld tragglar





STORT FRAMSTEG Animeringen i spelet har tagit ett enormt kliv framåt, både när det gäller de fräcka små detaljerna och de kraftfulla avsluten på distans.



FOT PÅ BOLLEN Alla spelarna verkar ha tecknat skosponsorkontrakt med Electronic Arts. Detta har blivit nödvändigt av hänsyn till spelarnas personliga sponsorkontrakt.

Ute på sidlinjen kan man se reserverna värma upp och kamerafolket göra sitt yttersta för att hänga med i spelet ute på planen.

Tre saker som saknas

FIFA 2001 har nästan allt, men det är dock en del detaljer som inte har kommit med.



STREAKERS
Nakna män och kvinnor som rusar tvärs över planen i pausen. Men i FIFA 2001 blir åskådarna tyvärr respektfullt sittande på sina platser, med alla sina kläder på sig.



HULIGANER
De här muntra männen som helt i Darwins anda gång på gång använder sina talanger i konsten att kasta cafébord och gatsten, för att visa hur nära apan människan fortfarande är.



THOMAS BROLIN
Thomas "jag fick inte plats på planet till Leeds" Brolin, som med sin snygga målgest och känsla för spelet blev en folkhjälte, tappade koncepterna helt efter sin brutna fot och passade i stället på att bli kung på Café Opera i stället för att träna med Leeds.



de sedan vidare med detta under hela resten av matchen. Precis som i verkligheten ...

Det har å andra sidan inte varit några större landvinningar i spelets gameplay. Det verkar dock som om man har förbättrat försvarsspelarnas artificiella intelligens så att de markerar något bättre och inte ger anfallarna plats till så mycket fri löpning man särskilt fick i 2000-versionen. Samtidigt springer spelarna med olika hastighet beroende på var på planen de befinner sig, så att de t ex reagerar snabbt när motståndaren närmar sig straffområdet och slappnar av lite mer när bollen befinner sig mitt på planen.

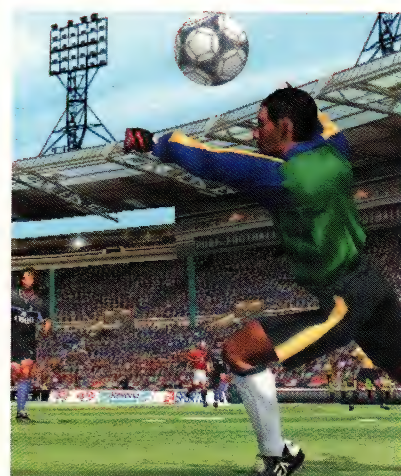
Det finns de sedvanliga tre svårighetsgraderna och en träningsbana där man kan öva sig på olika detaljer innan man kastar sig ut i en riktig match. Vi rekommenderar att ni tillbringar lite tid här, särskilt eftersom frisparksläggningen förändrats en del för att förhindra att man gång på gång utan problem ska kunna trycka in bollen i nätet, som i *FIFA 2000*.

Spelarna rör sig med olika hastigheter, beroende på var på planen bollen är och hur hotfull situationen är.

Fler turneringar, tack!

Om man ska leta efter någon svaghet i *FIFA 2001* så är det antalet turneringsmöjligheter. Här finns visserligen det sedvanliga urvalet: VM för landslag och Champions League, UEFA Cup och hela säsonger för klubblagen, och man kan dessutom själv skapa egna turneringar, men lite mer hade inte skadat.

Det räddas dock i viss grad av möjligheten att spela en serie sammanhängande säsonger där man både kan flyttas upp och ned, samtidigt som man spelar i diverse cupmatcher. Managerdelen här är dock, som i de tidigare versionerna av spelet, ganska beskedlig och begränsar sig till köp och för-



ÖGAT PÅ BOLLEN Även om han här blir passerad så har målvakterna blivit bättre och gör färre dundertabbar än tidigare.

En uppsjö av nya detaljer

FIFA 2001 är fullsmockat med små och stora finesser som flyttar fotbollsglädjen från de stora arenorna och in i din lilla 17-tummare

1. Med officiell licens har EA Sports nu försett spelarna med rätt dräkter, inklusive reklam och klubblogo.
2. Motion capture-inspelningar med bland andra Lothar Matthäus och Paul Scholes har lagt grunden för den förbättrade animeringen.
3. Spelarna uppträder olika beroende på var de befinner sig på planen.
4. Förbättrade ljuseffekter ger realistiska skuggor och gör till exempel att bollen som i verkligheten kan "försvinna" i strålkastarljuset.
5. Linjemännen är nu animerade.
6. Spelarna har mer detaljerade och verklighetstrogna ansikten.
7. Försvarsspelarna är intelligentare och förhindrar ofta anfallare att komma helt fria.
8. Online-matchup gör det enklare att få igång ett multiplayer-spel via Internet.
9. Målvakterna har blivit mer realistiska och gör färre dundertabbar än tidigare.
10. Sammanhängande säsonger ger längre speltid.



REKLAM EA har licens att använda riktiga spelardräkter (här Helsingborgs IF) inklusive reklamen.

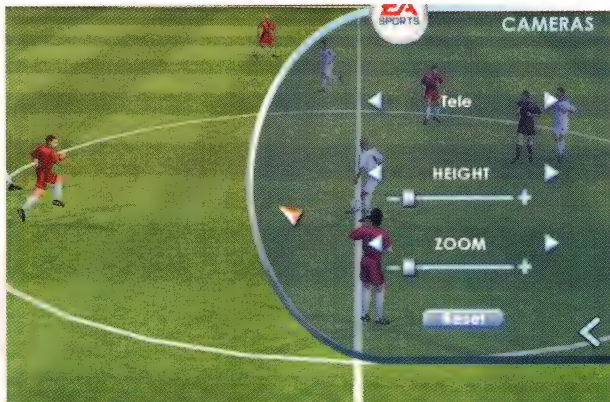


SOM I VERKLIGHETEN Några av världens största fotbollsstjärnor har ställt upp för FIFA 2001. Med hjälp av små lysande dioder har deras rörelser blivit registrerade, överförda till datorn och sedan fått ligga till grund för spelets imponerande animering.

FIFA 2001



REGNET DET BARA ÖSER NED ... Den fördefinierade kameravinkeln ger en hyfsad överblick och visar tydligt både ljus- och vädereffekterna.



ENKLA INSTÄLLNINGAR Alla menyer i spelet är tydliga och lättöverskådliga. Det är t ex inga problem att finjustera kameravinkeln.



HÖGT UPP I DET BLÅ Fågelperspektiv ger den bästa överblicken, men stjäl lite av spelets intensitet.

MUSIKALISKA FOTBOLLSSPEL

EA Sports har särskilt de senare åren fyllt sina fotbollsspel med musik från några av tidens bästa musiker

FIFA 2001

Intromusiken i den senaste versionen av spelet är det hårdpumpande "Bodyrock", som görs av Moby, som haft stora framgångar med sin platta "Play", som sålt i över fem miljoner exemplar i världen och har nominerats till tre MTV-priser för bästa album, bästa dance act och bästa video ("Natural Blues"). Bodyrock-versionen i FIFA 2001 är en speciell remix gjord särskilt för spelet.



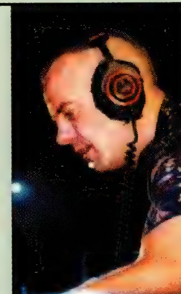
FIFA 2000

Robbie Williams är väl fortfarande den mest kände musikern som har gjort titelmusiken till ett spel i FIFA-serien. Det gjorde han med låten "It's only us," som också skördade ganska stora framgångar även utanför datorvärlden. Förutom att bidra till ljudspåret var Robbie Williams, som själv är en stor fotbollsfanatiker, även med i själva introt till spelet.



FIFA 99

Fatboy Slim, den framgångsrike DJ:n, var på toppen av sin karriär när han anlitades för att göra musik till 99-versionen av FIFA och gjorde det med storsäljaren "The Rockefeller Skank". Han följde därmed i spåren efter bland andra Chumbawamba och deras landsplåga "Tub Thumpin" från *World Cup 98* och Blurs "Song 2" från *Road To World Cup*.



säljning av spelare. Dessutom har spelets multiplayer-del utvecklats vidare och strömlinjeformats så att upp till tjugo spelare nu kan spela med eller mot varandra i ett nätverk eller via Internet.

Men vi hade ändå gärna önskat oss lite fler spelmöjligheter, en av de fåtaliga bristerna i spelet som förhindrar att FIFA 2001 får full pott i betyget.

För i övrigt handlar det om ett fotbollsspel som är i en klass för sig själv i förhållande till konkurrenterna på PC-marknaden. Och det har uppenbarligen varit en fördel att spelet utvecklats parallellt med PlayStation 2-versionen så att man har kunnat använda några av den nya konsolgenerationens möjligheter, samtidigt som PC:n briljerar med bland annat fantastiska ljus- och vädereffekter.

FIFA 2001 är helt enkelt ett fantastiskt fotbollsspel.

DOMEN

FIFA 2001

TEKNIK

- **Minimum** 166 MHz Pentium MMX 32 MB RAM
- **Rekommenderas** 266 MHz Pentium II 64 MB RAM 4 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 4 LAN - 20 Internet - 8
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 28.8 k

MULTIPLAYER-BETYG 8

KONKURRENTER

■ **FIFA 2001**
Ingen överman och ingen like. FIFA 2001 är ett otroligt bra och finpolerat fotbollsspel med en överdriven mängd av detaljer.

■ **FIFA 2000**
Föregångaren som bjöd på bättre gameplay och grafik. I förhållande till den nya versionen känns det dock redan gammalt.

■ **Microsoft Int Football 2000**
Faktiskt ett rätt godkänt fotbollsspel som dock satsar mer på action än på renodlad realism.

■ **Viva Football**
En överraskning med ett överflöd av nya och gamla landslag. Har dock inga klubblag och dras dessutom med en halvdålig grafik.

PLUS & MINUS

+ Fantastisk animering gör spelet otroligt flytande och realistiskt.
+ Mycket mer liv runtom planen, med bl a animerade linjemän.
+ Målvakterna är bättre animerade och duktigare mellan stolparna.
+ Förenklade menyer och enklare tillgång till multiplayer-spel.
+ Förbättrade ljudeffekter med tydligt jublande och protester från spelarna.
- Vi hade gärna sett några fler olika turneringsformer.

BETYG

EA Sports har lyckats göra ett spel som är förbättrat på nästan alla områden i förhållande till de tidigare versionerna. FIFA 2001 är så fullt med fotbollsstämning att du nästan kan känna lukten av det våta gräset.

9

■ Producent: **Westwood Studios** ■ Utgviare: **EA Nordic** ■ Pris: **399 kr**

COMMAND & CONQUER RED ALERT 2

GENRE Strategi

STATISTIK

Tre år efter att det ursprungliga spelet exploderade på datorer över hela världen återkommer Westwood Studios med en action-baserad uppföljare som tar serien i en ny bra riktning.

- Tonvis av nya och coola enheter
- Action-baserat gameplay
- Kortare uppdrag
- Snygga animeringar
- Kane är borta!

Ryssen kommer! **RYSSEN KOMMER! (IGEN!)** All realtidspersonal måste förbereda sig för att gå i högsta larmberedskap, för de onskefulla kommunisterna springer beväpnade runt på USA:s gator

För fem år sedan kom *Command & Conquer* och det blev direkt kung över alla PC-spel. Titeln gick rakt upp i toppen på alla försäljningslistor och trollband datorspelare över hela världen med något som då var helt nytt, originellt och fängslande – det var realtidsstrategi (RTS).

Av Thorstein Carlskov

Nuförtiden betraktas RTS-spel knappast som originella. De billiga kopiorna har gjorts i hundratal och det är bara titlar som *Warzone 2100* och *Earth 2150* som försökt föra genren vidare. Även *Tiberian Sun*, det föregående tillskottet på *C&C*-stammen, var lite blekt. Trots att det var ett ganska välputsat spel med snygg grafik och lättillgängligt gameplay, så saknade det dock i vår mening några nyheter som kunde ha motiverat en fortsatt fascination hos spelarna.

Mot den bakgrunden var vi lite skeptiska till *Red Alert 2*. Behöver vi verkligen ännu ett *C&C*-spel med samma enheter och samma gameplay? Svaret verkar faktiskt bli "Ja". Men inte för att *Red Alert 2* representerar ett steg framåt för RTS-genren – faktiskt är det på ett sätt rena motsatsen. Glöm 3D-kartorna, multiple unit commands och real-line-of-sight, för det vi har här är ett strategispel där strategin har tonats ned. Kvar står en otroligt lättillgänglig titel med en kärna av action.

Om du tänker tillbaka till 1997 så kan du kanske minnas hur det kändes att ha spelat igenom *Red Alert*. Kommer du ihåg? Sovjet var ett slaget imperium, Stalin var död och landet låg i rykande ruiner. Men om du trodde att det var slutet på leken så trodde du fel (kom igen, spelet var ju alldeles för populärt för att bara sluta rakt av sådär).

Historien utvecklar sig som följer: De allierade segerherrarna var inte intresserade av att ha fler väpnade konflikter med Sovjet, så man såg till att installera en marionett i toppen av det krossade imperiet. Alexi Romanov hette han.

Men Romanov hade en egen, dold, dagordning. Han var inställd på att hämnas förstörelsen av sitt moderland. För det syftet hade han i all hemlighet utvecklat massförstörelsevapen. Och nu är det dags för hämnd. Romanov inleder ett överraskningsanfall på USA, medan de allierade ledarna sover sin törnrosa-sömn. Och innan man hinner säga "invasion" springer det ryska trupper på gatorna i USA.

Framtiden ter sig svart för Guds eget land. Och den blir inte ljusare förrän du har löst några problem. Du kan spela antingen som ryss eller allierad och du ska inte räkna med att få särskilt mycket sömn under de närmaste dagarna efter att du varit i butiken och köpt *Red Alert 2*.

AGGRESSION BELÖNAS

Båda kampanjspelen består av tonvis med uppdrag som har buntats ihop i en linjär ordning. I alla uppdrag finns det delmål, till exempel att upprätta en bas eller förstöra en eller annan anläggning. För att uppnå de här målen behöver du samla in resurser så att du kan bygga upp en slagkraftig armé.

När uppdragen ska genomföras kan du lägga ned så mycket tid du vill på att uppnå dessa delmål, dock med den haken att tidsförbrukningen avspeglar sig i din ranking på slutet. Då och då sätter utvecklarna fart på handlingen genom att kasta in ett tidsbegränsat uppdrag. Du ska då uppnå delmålen innan tiden tar slut. Den tickande klockan gör att dessa uppdragen blir de mest utmanande i spelet.

Din belöning för ett väl utfört

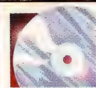
HOW LOW CAN YOU GO?

266 MHz Pentium II
32 MB RAM
2 MB grafikkort

Du får sätta ned upplösningen till 640 x 480 och dra ned på den grafiska detaljgraden, men sedan ska spelet köras bra på denna enkla dator.



HELLRE DÖD ÄN RÖD Du ska använda ryssarnas egen klassiska taktik för att vinna: Bränn marken efter dig och förstör broar och vägar. På det viset försinkas invasionsstyrkorna och du får tid att bygga upp försvarsställningar.



FINNS PÅ CD:N
Screensaver från *Red Alert 2* ligger på CD:n.

MÅLA STADEN RÖD Ditt infanteri är relativt svagt när det kommer under beskjutning. Det är därför en bra idé att förskansa dem i tomma byggnader. Det ökar samtidigt deras eldkraft.

uppdrag är en liten videosnutt som utvecklar handlingen och informerar dig om din kommande uppgift. Även om dessa videoklipp är lite överflödiga för spelbarheten, är de typiska för Westwoods olika produktioner. De har inte sparat på något. Kulisserna är imponerande, från Vita Huset till en kommunistisk underjordisk bunker, och de bidrar till att göra spelet autentiskt. Skådespelarna är alla kända ansikten (se till exempel om du kan hitta någon från *Beverly Hills 90210* ...). Det är ingen Hollywood-produktion, men det är skönt att se att Westwood tar så allvarligt på saken.

Trots den höga kvaliteten på dessa videoklipp är det ändå enheterna som är spelets egentliga stjärnor. I början av spelet har man bara tillgång till några få av dem, som infanteristerna – själ och hjärta i varje armé. Efter hand som du tar dig fram i spelet får du som belöning för väl utfört arbete tillgång till fler enheter.

Det är självklart bra med alla nya enheter, men det måste ändå finnas en balans. En av sakerna som kritiserades i det ursprungliga *Red Alert* var att stridsvagnarna var för kraftfulla och att övriga enheter var kopior av varandra. Denna kritik har Westwood helt klart haft i bakhuvudet den här gången, så enheternas starka och svaga sidor har blivit mer nyanserade. Resultatet är att alla enheter spelar en oundgänglig roll på någon tidpunkt i spelet. Även infanteristerna – som egentligen mest var kanonmat i *Red Alert* – har ett högt värde. De är suveräna på att försvara byggnader.

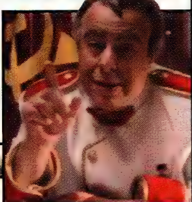
När man kommer till själva striderna ser man snabbt en enorm

Red Alert-Robinson

VI HAR PLACERAT FYRA AV HUVUDPERSONERNA FRÅN *RED ALERT 2* PÅ EN ÖDE Ö I VÅR EGEN VERSION AV *EXPEDITION ROBINSON*. SE HÄR HUR DE KLARAR PRESSEN.

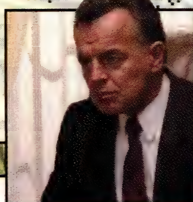
ALEXI ROMANOV

KORT SAGT: En bitter megaloman.
VAD HÄNDER? Rysslands färgstarka premiärminister förklarar ön för sin egendom och förklarar krig mot de andra. Hans frustration tar sig uttryck i ett gigantiskt vrål då han får reda på att oönskade öbor ska röstas hem, och inte bara kan ges nackskott eller skeppas iväg till Sibirien. Det är riktigt synd om mannen.



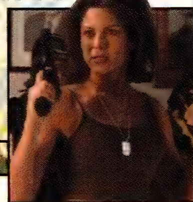
PRESIDENT DUGAN

KORT SAGT: En man som är naiv, modig och beslutsam.
VAD HÄNDER? Den amerikanska presidenten försöker manipulera de andra på ön, ingår ljusskygga pakter och kohandlar. Han blir dock tagen med byxorna kring knäna och mutan i handen medan han moraliserar över de andra. Man måste bara älska Amerika!



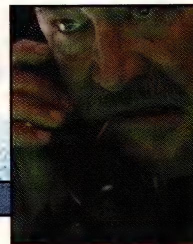
TANYA

KORT SAGT: En fantastiskt sexig och dödlig kvinna.
VAD HÄNDER? Hon är tränad på överlevnad så hon klarar sig utmärkt på ön. Men så har hon också tagit med en uzi! Finns det något sexigare än beväpnade kvinnor? Hon får dock inte användning för sitt handeldvapen, för en enda het blick räcker för att besegra alla motståndare.



GENERAL CARVILLE

KORT SAGT: En gammal surpuppa som inte tar emot någon skit.
VAD HÄNDER? Carville är skolgårdens mobbare. Hans taktik är enkel: Att hota för att få sin vilja igenom. Det lyckas inte, i stället får han smisk med en bambukäpp. Han återvänder till USA och berättar för alla att han har vunnit!



skillnad mot originalspelet. Det är mycket mer rakt på och tufft. Det handlar inte om att börja i ett lugnt hörn av kartan och sedan bygga upp en bas och samla in resurser i timma efter timma. Du kastas rakt in i striden, vilket ger spelets gameplay lite extra adrenalin.

Alla uppdrag börjar med en smäll och Westwood bibehåller den höga action-frekvensen med tre verktyg: snabbare byggtider och resursinsamling, mindre kartor och mer aggressiva motståndare. I det ursprungliga spelet var det en långsam affär att bygga och samla in resurser, men i *Red Alert 2* är det möjligt att göra allt snabbare så att man kan lägga tiden på action i stället för tristess. Bygg och anfall, bygg och anfall.

Det faktum att datormotståndarna har blivit mycket mer aggressiva är ännu en sak som bidrar till att höja action-nivån. I stället för att sitta och vänta på dig så går de till anfall, vilket resulterar i konstanta sammandrabbningar. Fienden använder också mer utstuderade taktiker än i tidigare *Command & Conquer*-spel. Vi förlorade ett spel här på redaktionen då en ingenjör smög sig in på vår bas och tog över vårt oljeraffinaderi. Utan resurser var vi helt hjälplösa.



MITT I RAGNARÖK! De ryska V3-raketerna sprider död och förintelse i försvarsställningarna, och här kommer de tunga tanksen rullande. Det är nog dags att be en stilla bön!



KOR(S) I TAKET! Den ryske "Crazy Ivan"-enheten kan förstöra vad som helst om den bara kommer nära nog för att kunna kasta sin dynamit. Och de drar sig inte för att också spränga kor i luften!

Test Center — Red Alert 2

GRAFISKA PRESTANDA

	PROCESSOR ▶	Pentium 200	Pentium II 300	AMD K6-2 400	Celeron 400	Pentium III 500
	RAM ▶	32	64	64	128	128
Software	640 x 480	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	800 x 600	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	1024 x 768	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt	optimalt
Voodoo2	640 x 480	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	800 x 600	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	1024 x 768	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt	optimalt
Voodoo3	640 x 480	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	800 x 600	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	1024 x 768	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt	optimalt
Voodoo5	640 x 480	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	800 x 600	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	1024 x 768	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt	optimalt
TNT	640 x 480	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	800 x 600	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	1024 x 768	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt	optimalt
TNT2 Ultra	640 x 480	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	800 x 600	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	1024 x 768	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt	optimalt
GeForce	640 x 480	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	800 x 600	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	1024 x 768	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt	optimalt
Savage4	640 x 480	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	800 x 600	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	1024 x 768	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt	optimalt
G400	640 x 480	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	800 x 600	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	1024 x 768	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt	optimalt
Rage 128	640 x 480	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	800 x 600	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt	optimalt
	1024 x 768	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt	optimalt

FÖRKLARING: - hopplöst, - dåligt, - acceptabelt, - optimalt

Kommentarer:

Command & Conquer: Red Alert 2 är, som du nog förstått av recensionen, ett mycket snyggt spel. Vilket inte betyder att det kräver den värsta maskinvaran. 300 MHz processor och ett anständigt andra generationens grafikkort klarar skivan.

DÖDLIGA REDSKAP!

Vi bildar en blixtsnabb improviserad militärparad och inspekterar trupperna och de redskap de ska använda mot fienden.

ALLIERADE

GI
Den vanliga soldaten är långsam och i stort sett ofarlig. De är dock billiga att framställa och om man har en liten grupp kan man till och med stoppa en tank.

AIRCRAFT CARRIER
Denna enorma flytande landningsbana kan leverera ett ödeläggande anfall från luften, medan den själv ligger på ett tryggt avstånd från striderna.

WEATHER STORM
Weather Storm är juvelen i de allierades offensiva krona. Den kan kalla ned destruktion över ett helt område med vindar av orkanstyrka och sprakande blixtnedslag.

DOLPHIN
Se upp, delfinerna kommer! De här söta och intelligenta djuren kan anfalla en fientlig flotta utan att bli upptäckta. De kan till och med anfalla ryssarnas jättebläckfisk.

RYSSAR

TESLA TROOPER
De här trupperna är mycket långt ifrån de allierades mesproppar. De här bepansrade killarna kan skjuta blixtkulor med tillräcklig kraft för att stoppa en tank.

V3 ROCKET LAUNCHER
Denna missilkanon har lång räckvidd och kan förstöra stora områden med sina ytterst potenta projektiler, men den är svagt bepansrad och kräver skydd.

KIROV AIRSHIP
De allierade har jaktplan, ryssarna har sina luftskepp. Det ser ut att vara en ojämn kamp, men luftskeppen kan släppa en rejäl laddning och samtidigt tåla en hel del stryk.

NUCLEAR BOMB
Här är de riktigt tunga grejerna! Går kriget inte så bra? Börjar det brännas ordentligt? Då är det bara att dra fram den stora cigarren och göra slut på allt ...

Även om utstuderade taktiker som denna då och då kan fungera så är den bästa taktiken fortfarande tank-stormning. Man samlar ihop en stor och tung armé och anfaller. Men tro inte att du bara kan bygga en massa tanks och krossa fienden. En välbalanserad armé är av största vikt, då enheterna som tidigare nämnts är mer nyanserade. Exempelvis är de nya Tesla-infanteristerna riktigt bra på att stoppa tanks, men kan enkelt slås ut av vanliga soldater. Det är av största vikt att man känner till enheternas styrkor och svagheter.

Om du har orkat läsa så här långt så måste du vara intresserad. Köp *Red Alert 2.*

MINDRE ÄR BÄTTRE
Mindre kartor ger också en högre grad av action, då fiendens bas alltid ligger i närheten av ens egen. De mindre kartorna gör också uppdragen kortare, så att striden typiskt är avslutad inom 45 minuter. Det är enklare att komma och gå till spelet när det på detta vis är uppdelat i mindre delar.

Grafiken är dock den mest uppenbara skillnaden från ettan. Tre år har gått och PC-teknologin har kommit långt. Animeringen av enheterna är fantastisk. Tanksen hoppar till när de träffas av granater och skeppen rullar i sjögången när en missil exploderar intill dem. Detaljerna på kartan är lika snygga. Allt kan förstöras, från soptunnor till exklusiva limousiner som parkerats framför femstjärniga hotell. Ibland kan man få en bonus när man barnsligt skjuter på – och förstör – allt. En byggnad kan visa sig innehålla en boost för ens hälsa eller en uppgradering av en enhet.

Förutom single player-kampanjerna är spelet utrustat med både ett skirmish-spel och multiplayer-stöd. Skirmish-spelet är en enskild strid till döden mot datorn. I multiplayer kan åtta spelare strida via både LAN och Internet.

SISTA ORDET
Red Alert 2 är utan tvekan ett bra spel. Det är kanske lite för enkelt för strategi-fanatiker, men spelet är inte heller avsett för dem. Det är avsett för de som vill ha action kryddat med en smula strategi. Just därför är kartorna mindre och fienden mer aggressiv. Och med denna balans blir spelet mycket spelbart ... och om du har orkat läsa så här långt så måste du ju ändå vara lite intresserad. Köp *Red Alert 2.*

DOMEN
C&C: RED ALERT 2

TEKNIK
- **Minimum** 266 MHz Pentium II 32 MB RAM 2 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 450 MHz Pentium III 128 MB RAM 4 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✘ 3dfx ✘ OpenGL ✘
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 2 ■ Minimum modem: 28k

MULTIPLAYER-BETYG **8**

KONKURRENTER
- **Earth 2150** Är fortfarande aningen bättre än andra realtidsstrategispel. Särskilt graden av utmaning ger spelet bättre livslängd.
- **C&C: Red Alert 2** En första klassens utgivning i *Command & Conquer*-serien. Det är mer action-präglat och lättillgängligt än de tidigare spelen.
- **C&C: Tiberian Sun** Det är inte bäst i serien, men det är ändå ett coolt spel. Om du kan hitta det billigt så finns det ingen orsak att inte köpa det.
- **C&C: Red Alert** Den första episoden av den efter hand legendariska konflikten är nu tre år gammal – och det märks.

PLUS & MINUS
- \+ De massiva kampanjerna får en att sitta klistrad vid skärmen.
- \+ En kvalitetsprodukt med fina videoklipp och utmärkta animeringar.
- \+ Flera multiplayer-spel för de lite mer erfarna spelarna.
- \+ Den nya skirmish-spelformen tillåter "strid till döden"-spel.
- – Kampanjernas linjära struktur gör inte att man vill spela dem igen.
- – Strategin är kanske lite för nedtonad för strategi-fanatiker.

BETYG
Här är lite av en överraskning. Vi trodde inte att vi skulle tycka om det, men vi tycker faktiskt riktigt bra om det. Strategin är nedtonad till fördel för mer action och det ger en mycket spelbar titel.

8

■ Producent: **Sports Interactive** ■ Utgivare: **Vision Park** ■ Pris: **369 kr**

STATISTIK

I den här fristående uppdateringen av världens till dags dato bästa managerspel ska du föra ditt favoritlag till nationell och europeisk heder innan du får jobb som landslagscoach ...

- Över 50 000 spelare
- 26 ligor
- Data-editor
- Mer indblandning av medierna
- Mer nerver

EN MILLIMETER FRÅN DET PERFEKTA

GENRE Football manager

Gianluca Vialli kan inte klara av att sköta ett fotbollslag. Kevin Keegan kan i all sin ärevördighet inte heller göra det. De borde köpa **Championship Manager** *00/01* och träna lite

Det har länge varit det klart bästa manager-spelet, mer dominerande inom sin genre än något annat spel i någon annan genre. Av denna senaste uppdatering att döma är *Championship Manager* en säker mästare flera säsonger framöver.

Av Thorstein Carlskov

De som väntar sig radikala förändringar blir besvikna. Detta är *inte CM4*. Det är dock inte heller en lam "pengarna rätt i sjön"-utgivning, för alla de små förbättringarna gör att spelet närmar sig det perfekta. Lag- och spelardata är mer exakta än någonsin. Och till skillnad från många av konkurrenterna har *CM* sin allra största styrka i bredden och djupet av detaljerna, även långt ned i de obskyra lägre divisionerna. Den värsta snedsparkaren i ditt favoritlag i andra divisionen är värderad som just en sådan. Han kan inte springa, han kan inte tackla, han kan inte skjuta, men han kan sparka vilt omkring sig och dra på sig en massa röda kort!

Om du, som äkta *CM*-fan, är redo att traggla dig igenom databasen efter spelare med potential så hittar du som vanligt massor av oslipade diamanter. Men det har blivit såvrare



ARSÈNE WENGER BLIR ARG "Nu går du bara in och sätter in bollen i målet! Och jag vill inte höra ett enda ord mer om dina valkar på tungan! Har man hört så dumt ... valkar på tungan?! Tala tydligt!!!"

FEM
av de "bästa"

DE SER ALLA SÅ HIMLA COOLA UT I SINA DYRA KOSTYMER, FOTBOLLENS MANAGERS, MEN INNE I DERAS HUVUDEN GÅR TANKARNA PÅ HÖGVARV ...



HOW LOW CAN YOU GO?

133 MHz Pentium
16 MB RAM

Med de här låga maskinkraven kan du bara köra en liga i taget – långsamt. Ju fler ligor du har igång samtidigt, desto mer processorkraft och RAM-minne behöver du.

att hålla dem i schack. Speciellt de utom-europeiska spelarna är svåra att styra, för de har gärna lite svårt att anpassa sig till livsstilen i ett främmande land på en främmande kontinent och problemen börjar ofta redan innan bläcket har torkat på kontraktet.

Extra ligor har nu inkluderats, vilket markerar fotbollens ökande globalisering. Turkiet, Kroatien och till och med Nordirland har fått med sina ligor på CM-kartan. Och regeländringarna, både på och utanför planen, har också kommit med.

Spelarnas och mediernas makt är två av de punkter där realismen har satt sina största spår. När man tjänar 800 000 kronor i veckan är man mest troligt en ganska uppblåst typ som är svår att sätta på plats, och det gäller även de dyra spelarna i *CM*. Spelarna har nycker, ett ego i omklädningsrummet. Och om du behandlar en spelare illa så riskerar du att hela truppen gör uppror! Du gör klokt i att lyssna på din stab av tränare och assistant managers, och allt vad de heter, för de kan ofta råda dig om vilka spelare som har problem och hur man eventuellt kan lösa problemet eller helt bli av med det.

Sedan är det pressen ... den ska du ha respekt för. När du till exempel ser en rapport om att en tidning har kritiserat en spelare eller till och med dig själv så får du tänka efter. Din reaktion har en ögonblicklig effekt och ju större klubben är, desto våldsammare blir de orkaner som ett oförsiktigt ord eller en obetänksam handling kan ge upphov till.

Det är lite synd att en del av dessa originella idéerna inte tagits till sin yttersta konsekvens. Att man till exempel inte som i verkligheten kan klaga på en domare. Men man kan också välja att se denna utgivning som en försiktigt doppad tå innan de kastar sig i med *Championship Manager 4* nästa år. Ungdomslaget i spelet är fortfarande snarare en börda än till någon nytta, skandinaviska spelare är fortfarande tuffare och mer talangfulla än resten av världens spelare och spelets multiplayer-funktion är en lång föreställning som kan bli för mycket för de otåliga spelarna därute.

Men detta är världens bästa football manager-spel. Utan tvivel. Om du gillar den här typen av spel så kommer du att lägga ned hundratals timmar på detta, kanske så många att priset per timme blir några ören. Vi har avsiktligt låtit bli att ge spelet en Golden Award, bara för att det är en uppdatering. Men *CM4* får kanske två stycken ...



UPPENBAR TALANG Alla spelarnas kvaliteter har justerats, så Thierry Henry är sällan någon dålig investering.



TROLLFORMEL Prova denna lite oortodoxa variation på den holländska "totalfotbollen", så får du smaka segerns sötma ...



DEN GRÅ EMINENSEN Ken Bates, president för Chelsea, har makt att ge dig sparken med en sekunds varsel. Fråga bara Gianluca Vialli.

DOMEN
CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01

TEKNIK
- **Minimum** 133 MHz Pentium 16 MB RAM
- **Rekommenderas** 300 MHz Pentium III 64 MB RAM
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✘ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✔

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC -4 LAN 0 Internet 0
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: ingen Internet-funktion

MULTIPLAYER-BETYG 9

KONKURRENTER
- **Championship Manager 00/01** Kungen är tillbaka och sitter säkert på tronen. Det enda man saknar är piller som kan hålla en vaken både dagar och nätter ...
- **Player Manager 2000** En överraskande solid 3D-matchmotor och ett överflöd av taktiska möjligheter för de som aspirerar på att bli landslags-coach.
- **UEFA Manager 2000** Ett förvirrande användargränssnitt och en stinkande usel matchvisning bidrar inte till ett bra spel ...
- **Football Manager 2001** Alla den nya säsongens data, men inte särskilt mycket annat att skryta med. Vi borde inte ens ha nämnt det.

PLUS & MINUS
- \+ Den bästa och mest exakta databasen som finns i genren.
- \+ Man blir urlycklig när de spelare man har upptäckt slår igenom.
- \+ Det är billigare och bättre än en del av konkurrenterna.
- \+ Med spelarnas och pressens ökade makt blir utmaningen ännu större.
- – Ingen 3D-stridsmaskin eller kontakt till utvecklingsarbetet.
- – Det är egentligen bara en förrätt till huvudmåltiden: *CM4*.

BETYG
***CM* är tillbaka och gör rent hus bland alla sina konkurrenter. Djupet och bredden av spelets data och den genomgående realismen bidrar till att hålla dig fångad i ett spindelväv av segrar och besvikelser.**

9

Producent: **Shiny Entertainment** Utgivare: **Vision Park** Pris: **399 kr**

SACRIFICE

En blodig fröjd för ögat

GENRE Rollspel/action

Det tog dem tre år att skapa **MESSIAH**s runda kinder och fantastiska gameplay, men med **SACRIFICE** återvänder Shiny Entertainment till sitt rätta element: det snygga rollspelet och det splatter-liknande blodbadet.

STATISTIK

Ingå ett avtal med din gud och bli odödlig. Sedan är det dags för dig att ge dig ut och härja vilt bland andra odödliga ...

- 46 single player-banor
- 30 multiplayer-banor
- Fem utflippade gudar att tillbedja
- Hundratals coola effekter
- 1 ban-editor

Ta en extra titt på bilden till höger och läs sedan vidare. OK. Det var en gång någon fjant som sade att PC-spel inte är så mycket att ha när det gäller utseende. Vi kan gott tänka oss att söka upp den killen och ge honom en rejäl magpumpning så att han tänker sig för innan han öppnar munnen nästa gång.

Av Will Sargent

Sacrifice är mycket mer än en snygg fasad. Det är 3D-konst och artificiellt intellekt som har blivit till ett genreöverskridande och mycket ambitiöst spel. Det finns de som kommer att titta på skärmbilderna här och säga att det liknar alla andra förvirrande spel. Som till exempel det, nu ganska länge, väntade *Black & White*. Men Shiny Entertainment är inte din typiska plagiatör, de har ett mål, vilket man kan se på snygga titlar som *MDK* och *Messiah*.

I *Black & White* ska du utveckla en karaktär genom att till exempel låta en labradorvalp växa upp till en tuff polishund. *Sacrifice* har en lite mer traditionell ingång – det är lite mer rättframt. 46 banor med stigande svårighetsgrad i single player och 30 multiplayer-banor där du kan kämpa mot ett stort antal online-fighters från hela världen.

Vi ska gå in mer i detalj längre fram, men först ska vi bara slå fast att spelet i huvudsak handlar om att man ska tillbedja en av de fem gudomarna – luft, död, jord, liv och eld. Det handlar om att ta upp gudens kraft i sig och därefter gå ut och bekämpa andra trollkarlar som tillber andra gudar. Varje trollkarl har två viktiga saker som ska beskyddas: altaret och manalithen (manaförsörjningen). Spelet går sedan ut på att förstöra andras altare och manaförsörjning. Man har till det syftet några fruktansvärda varelser som kämpar för en och det utvecklar sig gärna till mycket spektakulära scener med virvelstormar, vulkaner och elektriska urladdningar, regnbågar av färger och blodiga strider mellan de fruktansvärda bestarna.

Sacrifice handlar alltså om att kasta spells och sammankalla krigsbestar. Du behöver mana för att kunna kasta spells. Genom att fånga in dina motståndares hantlangare och offra dem på ditt eget altare kan du skapa nya krigare till din armé.

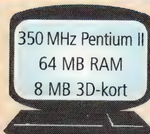
Utvecklarna påstår att spelets gameplay ändras beroende på om man spelar single player eller multiplayer. I single player spelas *Sacrifice* som ett rollspel, där man stiger i styrka ju fler motståndare man slår ut. I multiplayer är spelet mer action/strategi-präglat och man kämpar mot ett stort antal motståndare med samma beväpning som en själv.

Kanske är det lite orättvist att beskriva *Sacrifices* single player-version som en splatterfest. Då de flesta av er säkert mest kommer att spela single player-versionen är det kanske på tiden att vi förklarar lite närmare hur kampanjen är utformad.

Det är inte C&C!

I början av alla single player-spel ska du leta upp en manaförsörjning.

HOW LOW CAN YOU GO?



Shiny har använt den imponerande *Messiah*-motorn i 3D, så allt körs mjukt på en enkel dator. Med GeForce får du en sjuhelsickes upplevelse!





SKYDDSÄNGLAR De röda laserstrålarna visar att det finns två varelser som bevakar vår värdefulla manalith.

Denna bildar en stark bas som levererar bränsle till dina kreativa, aggressiva och helande spells. Du tar en sådan manaförsörjning i besittning genom att nedkalla en manalith över platsen. Den materialiseras som en borrplattformsliknande struktur som kanaliserar den råa manakraften till ditt folk på fältet.

För att utnyttja manalithens kraft ska du ha ett par små speciella varelser vid din sida, Manahoarer, som ockult kan ta emot signalerna från manalithen – som i princip kan vara flera kilometer bort – och hela tiden hålla dig sprängfylld med krigisk energi. De här små varelserna har naturligtvis en hake: som alla andra "skördetröskor" är de sårbara och kräver att du skyddar dem.

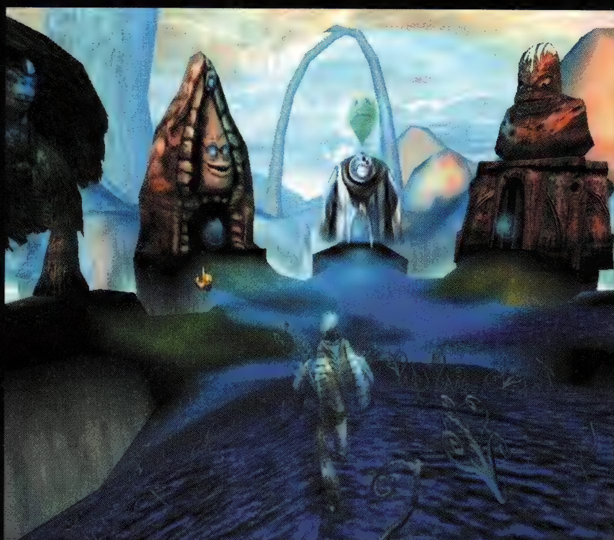
Nu har du alltså fått upp ditt högkvarter och skapat en kanal genom vilken du kan ta emot den livgivande (och dödsbringande!) kraften. Därefter behöver du några "försvarsställningar" (det är inte C&C!) framför din manalith. Dessa kommer i förklädnad som levande varelser. Du ger helt enkelt två av dina krigare order om att bevaka högkvarteret (och skakar en lammsvans över dem!) så går de i ställning vid källan till din framgång. Nu är du redo att ge dig ut på blodsugande äventyr.

Att stärka och fördela manans energi är nästa uppgift du står inför. Din primära uppgift i spelet är, som titeln antyder, att offra varelser till din gud. Kort sagt så ska du samla in själar och offra dem för att på det viset öka antalet mannar i din egen armé. Detta är nyckeln till framgång. Det är en ganska enkel typ av ekonomi: För varje blodigt lik du släpar upp på ditt eget altare får du en krigare till din armé.

I strid märker du att det finns blå och röda själar. Blå själar är dina egna fallna soldater och de kan återupplivas för att stärka din offensiv. Röda själar är lite mer komplicerade. Det är själarna från dina fallna fiender och även om de är lika värdefulla som de blå så kräver de lite mer arbete. De ska först släpas hem till ditt altare och offras innan de kan bidra till att stärka din armé.



FLYGANDE DRÄPARE *Sacrifices* "vagnpark" innehåller ett imponerande antal flygande varelser, bland annat denna enorma Sirocco. Han är viktig, så använd honom med eftertanke.



DITT VAL Detta är gudarna och deras altare. Ditt val av gud bestämmer spelets utformning.

För att få tag på en av de röda själarna behöver du en så kallad sac-doctor – som är en liten och rundkindad djävul som dyker upp från ingenstans och suger ut själen ur de döda kropparna med en enorm kanyl.

När själen har sugits in i kanylen dansar den lille doktorn en munter liten hoppande dans tillbaka till ditt altare med själen hängande över sitt huvud som ett elektriskt fält. Hela detta upplägg är en syn för gudarna (!) och om du i stridens hetta kastar en blick tillbaka mot ditt altare så ser du en lång rad av dessa små dansande djävlarna på väg tillbaka till ditt altare med offervärdiga själar.

Eftersom framgången hänger ihop med en riklig leverans av döda kroppar kan det ibland, när dessa inte är tillgänliga på annat sätt, bli nödvändigt att slakta oskyldiga människor längs vägen. Det kan ju låta som en ganska ondskefull handling, men detta handlar om liv och död, Himmel och Helvete, så en själ är mer värd än ett fläckfritt samvete.

Vackra omgivningar

Spelkonceptet låter ganska hektiskt, men är spelet i sig självt något att ha? Ja, i allra högsta grad. *Sacrifice* är ett fantastiskt snyggt spel och det kan spelas med stor tillfredsställelse. Många av spelets element har naturligtvis setts förr i olika sammanhang, men balansen mellan manamanagement och själainsamling är helt unik och även hardcore *C&C*-realtidsnördar måste erkänna sig besegrade och gråta över förspilld tid på *C&C*. *Sacrifice* tilltalar både de som gärna vill ha ett finger med i det mest strategiske och de som vill ha action och vilda effekter.

När vi talar om visuella effekter måste vi helt enkelt höja spelet till skyarna. Blå moln driver mjukt och vackert över himlen och förvandlar sig till tunga svarta moln i fjärran. Efter en regnskur bryter solstrålarna igenom molntäcket och kastar ett gyllene ljus på landskapet, som faktiskt nästan är vackrare än i verkligheten. Det är inget annat än förbluffande vackert!

Du kan också se långt i de här landskapen, även på den enklaste PC-utrustning (första generationens TNT-kort och Voodoo-dito). Om du är en lycklig innehavare av ett GeForce-kort kan du redan nu förbereda dig på att bli ännu lyckligare, för spelet stöder GeForces speciella ljuseffekter, och det så bra att man till slut undrar om inte datorbutiken sålde grafikkortet alldeles för billigt. Dessutom har spelet inga problem med hackande eller långsam körning, även om det finns massor av rörliga enheter på skärmen.

Du kan zooma in och ut på krigsskådeplatsen med musstyrningen. Du kan dra dig tillbaka från en actionfylld scen för att få en bättre överblick över var dina styrkor befinner sig, något som du bör göra ganska ofta. Det är särskilt värdefullt när man som en annan indanhövding står på en bergstopp och söker av landskapet efter fientliga enheter.

Shiny Entertainment har gjort allt som står i deras makt för att göra spelets gameplay så glidande som möjligt. Dubbelklickar du på en enhet så markeras alla enheter av den typen, och eftersom "gruppstyrning" är så viktigt i den här typen av spel så är detta ett vitalt verktyg i jakten på framgång. Det är ju viktigt att man använder sina trupper rätt. Det är till exempel inte särskilt smart att skicka ut sina



EN VACKER DAG *Sacrifices* utopiska landskap blir snabbt ärrade av krig och nedsmorda med de döendes blod.

fotsoldater i strid mot luftburna varelser, eftersom det är ett säkert sätt att få stryk. Man måste noga överväga hur man ska använda sina trupper, för det finns över 50 olika varelser att ta sig an och deras styrkor måste vägas mot den fientliga arméns uppbyggnad.

En liten frustration lurar när man vill anfalla en enskild fiende långt bort. Det är svårt. Men den typen av småfel kan man förlåta, för det är den utmärkta grafiska motorn som överhuvudtaget ger oss möjlighet att se så långt bort i landskapet.

Krig mellan trollkarlar har funnits länge i spelvärlden och även om Shiny erkänner att de fått inspiration från till exempel det enastående *Chaos* (som först släpptes för den urgamla datorn Spectrum), så har spelet också element från det ännu äldre *Wizard Wars* på Dragon 32 – ännu en gammal datorklassiker.



EN SJÄL PÅ VÄG Du ser ännu en själ bli släpad till altaret i form av en elektrisk laddning.

Det är en mycket upplivande upplevelse att kasta färggranna och dödliga spells efter motståndare medan bevingade varelser hackar varandra i bitar över ens huvud. Den vackra 3D-miljön gör också sitt till för att höja stämningen. Vi tycker att du ska köpa spelet bara för dess visuella kvaliteter.

SAMMANFATTNING
Sacrifice blandar strategi, rollspel och action med en utomjordisk visuell skönhet och resultatet blir en förunderlig magisk tur in i en annan dimension. Men låt dig nu inte bländas av de vackra scenerna, för dina motståndare är djävlar som gärna hugger huvudet av romantiska typer som fånstirrar! Du ska reagera snabbt, slå ned dina mål och suga ut deras livskraft. Res dig från din stol och spring ned till spelbutiken och beställ din kopia idag.

Test Center

PRESTANDA (800 x 600)

PROCESSOR ▶	Pentium 200	P II 300	Celeron 400	P III 500
RAM ▶	64	64	64	64
Software	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst
Voodoo 1	dåligt	dåligt	acceptabelt	acceptabelt
Voodoo 2	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
Voodoo 3	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt
TNT	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
TNT 2	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt
G400	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
GeForce	dåligt	optimalt	optimalt	optimalt

- hopplöst - dåligt - acceptabelt - optimalt

Kommentarer:
En särskild mekanism i spelet ställer in det efter din PC om den ligger över minimumgränsen.



BURN BABY, BURN! Guden Pyro bor i ett landskap som i högsta grad gör hans namn förståeligt.

DOMEN

SACRIFICE

TEKNIK
- **Minimum** 350 MHz Pentium II 64 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 400 MHz Pentium III 64 MB RAM 32 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✔

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 8 LAN - 8 Internet - 8
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 28,8k

MULTIPLAYER-BETYG 8

KONKURRENTER

■ Sacrifice
En regnbåge av visuella effekter och vackert designade banor gör denna action/rollspels-hybrid till något extra.

■ Dungeon Keeper 2
OK, det är väl inte riktigt samma genre, men vi tycker oss märka att killarna på Shiny har lånat lite från den här titeln.

■ Populous 2
Styr dina små undersåtar till seger i detta vackra återskapande av originalspelets charm.

■ Earth 2150
En bra strategisk titel för genrens fans. Inte riktigt i samma klass som titlarna ovan, men väl värd att lägga lite tid på.

PLUS & MINUS

+ Enastående vackert! Du lär inte hitta något snyggare hur länge du än letar.
+ Perfekt balans mellan strategiska element och action.
+ Ett raffinerat användargränssnitt gör det enkelt att styra enheterna.
+ Fina och rörliga kameror gör spelet ännu mer intensivt.
- Fiender som springer långt borta är frustrerande svåra att träffa.
- Spelets gameplay har mekanismer som kan vara lite komplexa.

BETYG

Killarna på Shiny Entertainment är tillbaka i toppform med en av de snyggaste rollspel/action/RTS-hybriderna vi någonsin har sett. Du bör köpa det bara för den otroligt spektakulära grafikens skull.

8

■ Producent: **In-House** ■ Utgivare: **Vision Park** ■ Pris: **449 kr**

Strategi och historia

GENRE **Strategi**

Pansar, propaganda och den brända jordens taktik. **ÅTERUPPLIVA NÅGRA AV DE STÖRSTA SLAGEN** under andra världskriget på både väst- och östfronten

STATISTIK

Välj själv vilken sida du vill kämpa för och vilken taktik du vill använda under andra världskriget. Från den ryska utmattningsstrategin till den franska motståndsrörelsens gerillaräder.

- 5 kampanjer med 12 uppdrag i varje
- Väldesignat gränssnitt
- Snygga explosioner
- Autentiska ljudeffekter
- Ett mycket strategiskt strategispel

Krig är den bästa formen av tidsfördriv som maktgalna presidenter och religiösa fanatiker kan föreställa sig. Men på datorskärmen kan även de mest blodiga kapitel i världshistorien bli till bra och lärorik underhållning om programmerarna – som är fallet här i *Sudden Strike* – har gjort sitt jobb ordentligt.

Av Craig Vaughn

Spelet utspelas under andra världskriget och låter spelaren testa och förbättra sina taktiska förmågor i fem kampanjer, som var och en består av 12 uppdrag, baserat på respektive allierade, tyska och ryska arméernas bedrifter. Dessutom ska man gå igenom ett antal fristående uppdrag som inbegriper både den franska motståndsrörelsen och de amerikanska styrkorna.

Det handlar om ett realtidsstrategispel med en helt egen stil. Skillnaden mot till exempel spel som *Tiberian Sun* ligger först och främst i den mycket höga realismen. *Sudden Strike* är ett långt mer seriöst krigsspel där man helt och fullt ska koncentrera sig på de strategiska övervägandena på slagfältet. Här finns ingen trist insamling av resurser eller byggande av baser. Som krigsherre har man en armé till sitt förfogande och utmaningen är att använda sina taktiska förmågor till att leda den genom slag efter slag utan alltför stora förluster. Enheterna spänner från fotfolk, officerare, gevärsskyttar, grenadjärer och krypskyttar, och fordonen har sina egna vitt skilda egenskaper, både när det gäller eldkraft, pansar och manöverduglighet.

Man får också användning för att flytta runt artilleri som Howitzers och granatkastare och dessutom en serie specialfordon som reparations- och försörjningslastbilar och ambulanser. Även här lyser realismen tydligt igenom. En sårad soldat blir till exempel inte mirakulöst helad och återfår sin avskjutna arm på en halv minut bara för att han hamnar i en ambulans, men han kan lappas ihop såpass mycket att han inte förblöder.

Även ens fordon kommer ofta att bli skadade av till exempel granatkastareld, som kanske inte förstör dem, men gör dem manöverodugliga tills man fått fram ett reparationsteam.

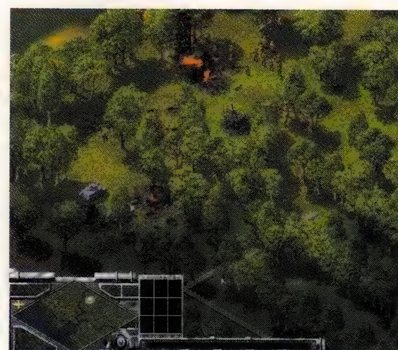
Lätt att styra slaget

De många slagen utspelas på ett mycket realistiskt sätt. Det beror inte minst på det mycket väldesignade gränssnittet. Trupperna kan lätt indelas i avdelningar och de smart placerade kortkommandona gör det möjligt att snabbt beordra sina enheter både att förflytta sig, att skjuta och inte minst att sprida ut sig och söka skydd. När man blir beskjuten är det oftast bäst att söka skydd, oavsett om det är bakom en buske eller en betongmur, innan man ger sig ut på jakt efter fienden, liksom man bör sprida ut sina trupper när de hamnar under beskjutning så att de inte alla blir utslagna på en gång. Man känner verkligen att man är en del av slaget när ens trupper smyger sig runt på skärmen och försöker att komma inom skotthåll utan att bli upptäckta. Det är svårt att förklara exakt varför, utan att sitta med spelet framför sig, men man sitter med en känsla av att ha deltagit i ett verkligt slag när den sista fienden har fallit.

Realismen underbyggs

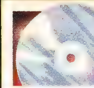


OBETÄNKSAMMA INFANTERISTER Om det kommer ett tåg nu så förlorar jag en handfull soldater på ett mycket olyckligt sätt ...



SHIT! Vi håller på att bli överkörda av en tankbataljon. Fram med granatkastarna, killar!





FINNS PÅ CD:N
Demot på *Sudden Strike* ligger på din *incite*-CD.

BUM-BUMMELUM En eskader av våra bombplan flyger över landet med en svans av eld och fantastiskt coola explosioner.

Ett krigiskt ögonblick

Här är en scen från spelet, som kan illustrera intensiteten. Ditt mål är att slå ut en av tyskarnas mycket väl bevakade broar ...



Du har överraskat fienden med ett storstilat anfall av fallskärmstrupper. Tyskarna glor gapande upp mot himlen ...



... en brutal strid utspelar sig med svåra förluster på båda sidorna. Du är i desperat behov av luftunderstöd ...



... men du vinner slaget trots svåra förluster och låter två av dina soldater spränga bron i luften med tyskarnas egna kanoner!

dessutom av den njutbara grafiken, där särskilt explosionerna ser fantastiska ut. De enskilda enheterna kan dock verka lite kantiga. Ljudet är också på topp, exempelvis är hackandet från maskingevären och de förvirrade och skrämda ropen från sårade soldater mycket lyckade.

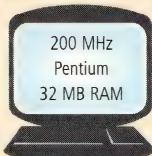
Omväxlande strider

Sudden Strike bjuder på en rad mycket varierade uppdrag med vitt skilda mål och mycket olika och omfattande landskap. Det finns också möjlighet att spela multiplayer, där upp till 12 spelare kan delas in i fyra lag och strida mot varandra.

Det handlar alltså om ett mycket väldesignat och särdeles realistiskt strategispel. De enda nackdelarna är dels att den artificiella intelligensen hos ens trupper inte är särskilt lyckad, vilket betyder att de ibland "fastnar" i landskapet när de förflyttar sig, och dels att det ibland kan vara svårt att ta reda på varifrån den fientliga elden kommer. Det sista är kanske realistiskt, men det kan också göra spelet en smula frustrerande.

Sudden Strike är en lyckad kombination av det traditionella strategiska krigsspelet med realtids-action. Man deltar i enorma slag, där fallskärmstrupper, artilleri, tanks och maskingevär fyller skärmen med spektakulära explosioner och ljudeffekter. Så även om *Sudden Strike* inte direkt är revolutionerande och har några små fel och brister, så är det ett bra köp för alla strategi-fans med sinne för historisk realism.

HOW LOW CAN YOU GO?



Sudden Strike kan köras utan något 3D-kort, men du måste kompensera för detta med en ganska snabb processor.

Test Center

PRESTANDA (800 x 600)

PROCESSOR ▶	Pentium 200	P II 300	Celeron 400	P III 500
RAM ▶	64	64	64	64
Software	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst
Voodoo1	dåligt	dåligt	acceptabelt	acceptabelt
Voodoo2	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
Voodoo3	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
TNT	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
TNT 2	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
G400	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
GeForce	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt

- hopplöst - dåligt - acceptabelt - optimalt

Kommentarer:
Producenten har haft ambitionen att spelet ska gå att köra på en Pentium 200MHz. Det hackar en del.

DOMEN

SUDDEN STRIKE

TEKNIK
- **Minimum** 200 MHz Pentium II 32 MB RAM
- **Rekommenderas** 233 MHz Pentium III 32 MB RAM 4 MB 3D-kort
- **Grafik** Software ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✘ OpenGL ✘
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 12 Internet - 12
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 28,8k

MULTIPLAYER-BETYG **8**

KONKURRENTER

- **Dark Reign 2** Ett av de bästa realtidsstrategispelen. Ganska traditionellt uppbyggt, men mycket underhållande. En topptitel från Activision.
- **Sudden Strike** Ett spel i en genre helt för sig själv. Ett mycket bra försök att blanda krigsstrategi med realtids-action.
- **Close Combat III** Realtidskrigsspel med ännu mer tonvikt på strategidelen. Är dock lite trist och inte alls lika användarvänligt som *Sudden Strike*.
- **Tiberian Sun** Följer Command & Conquer-mallen med föråldrad 2D-grafik. En kreativ besvikelse, som ändå har sålt fantastiskt bra.

PLUS & MINUS

- \+ Högt tempo i ett extremt realistiskt strategispel.
- \+ Samtidigt ett mycket användarvänligt och lättlärt gränssnitt.
- \+ Fantastiska explosioner och lyckade ljudeffekter.
- \+ Massor av kampanjer och uppdrag på alla krigets fronter.
- \- Särskilt fotsoldaterna är lite väl kantiga.
- \- Kontrollen av styrkorna är lite besvärlig och det är frustrerande.

BETYG

Trots en del mindre buggar i grafiken och den artificiella intelligensen är *Sudden Strike* ett bra och realistiskt strategispel fyllt med historisk bakgrundskunskap som fängslar och underhåller.

8

■ Producent: **EA Sports** ■ Utgivare: **EA Nordic** ■ Pris: **399 kr**

NHL 2001



GENRE **Sport**

Ishockeyspelet **NHL 2001** skrinnar in i datorspelens himmel med en fantastisk ljudsida, ett härligt upplagt gameplay och ett skrämmande djup

STATISTIK

Ishockey är en extremt lämplig sport för simulering på PC på grund av de glidande rörelserna.

- 30 NHL-lag
- 20 landslag
- 1 nybörjarläge
- 1 karriärläge
- 1 säsongsläge
- 17 variabler som fritt kan ställas in
- 1 fantastiskt sportspel

HOW LOW CAN YOU GO?

233 MHz PII
64 MB RAM
8 MB 3D-kort

Under Alternativ kan du steglöst ställa in allt från spegelreflexer på isen till detaljgraden på sargreklamen. Det optimerar spelet för just din PC.



PRESENTATION PÅ ISEN Före matchen är det nationalsång, laserljus, fyrverkeri och hela faderullan.

"Barnes, now with the puck." "Samuelsson gets the pass from Kruse." Slam! "Wooley, geeeeeeeets knocked over." Klockan räknar lååångsamt ned mot noll. Philadelphia Flyers leder med 3-2 över Buffalo Sabres, som desperat trycker på för att kvittera. Publiken skriker och kommentatorerna gapar i munnen på varandra. *Beeeeeeeep!* "The gaaaame is ooover!" Du gjorde det. Din arm skjuter triumferande i vädret med en knuten hand. YES, vilken lycka!!!

Av Henrik Dylmer

Armen skjuter ofta i vädret när man spelar *NHL 2001*. Både för att ishockey är ett tempofyllt och aggressivt spel, men också för att årets upplaga i NHL-serien är ett rent mästerverk.

Ljudsidan är verkligen något utöver det vanliga. "Welcome to the world's fastest game," säger speakern när kameran har följt spelarna genom spelartunneln. Sinnena ska bombarderas och det görs med laserljus, fanfarer, spotlights och fyrverkeri.

Kommentatorerna pladdrar på under matchen och kryddar med statistik och anekdoter om spelarna. Det låter som en pisksnärt när pucken skjuts iväg. Publiken tjoar och skriker medryckande. Skridskorna skrapar mot isen medan klubborna visslar genom luften. Arenaspeakern pushar för kommande matcher under spelavbrott och berättar att man kan köpa kalla förfriskningar i pausen och att publiken ombedes undvika att använda opassande språk eftersom det finns barn i ishallen. Spelarna klagar högljutt på domaren när de blir utvisade ("come on, ref ...") skriker rakt ut av glädje när de gjort mål. Precis som i verkligheten spelas det musik i hallen under alla spelavbrott.

Du kan importera egna ljudfiler och själv bestämma vad som ska spelas i de olika situationerna. Du kan till exempel låta Olsen Brothers "Fly On The Wing's Of Love" skråla i hallen när hemmalaget gör mål eller Monthy Pythons "Always Look On The Bright Side Of Life", när bortalaget gör mål.

Om du har sådan tur att du har ett av alla de förnamn som redan finns intalade i spelet (till exempel John, Brian eller Michael) så ropar kommentatorn ditt namn när du med en perfekt *first-timer* trycker upp pucken i nättaket.

Skrämmande detaljgrad

Alla aspekter av spelet kan justeras, skalas och ändras. Du kan aktivera eller inaktivera off side-regeln, skala graden av spegelreflexer på isen, ställa in enskilda spelares aggressivitet i försvarssituationer, välja taktik efter motståndarens styrka och spela igenom hela NHL-säsongen parallellt med den verkliga säsongen, givetvis med korrekta datum och klockslag.

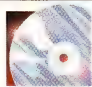
Spelarnas ansikten har återgivits via inskannade foton och deras ansiktsuttryck ändras beroende på om de blir utvisade eller gör mål. Du kan importera ditt eget ansikte och sätta det på



SATAN! När spelarna blir utvisade klagar de högljutt, kastar klubban ifrån sig och sparkar på sargen.



OMFAMNINGAR Janne Laukkanen har utjämnat för Pittsburg Penguins i en match mot Toronto och hyllas som en hjälte.



FINNS PÅ CD:N
Demot på *NHL 2001* ligger på din *incite*-CD.

en spelare med ditt eget namn på ryggen om du skulle vilja det.

Menyerna är logiskt uppbyggda, men antalet detaljer och inställningsmöjligheter är icke desto mindre i det närmaste skrämmande.

Puckens friktion mot isen

I *NHL 2001* kan du justera och ändra på spelets artificiella intelligens. Du kan bland annat ställa in "Goalie Rebounds", dvs hur ofta målvakten bara halvräddar ett skott i stället för att plocka pucken, skottprecision, passningsprecision och de datorstyrda spelarnas aggressivitet och vilja att tackla.

Till och med puckens fysiska egenskaper, dvs friktion mot isen och hur den studsar från klubbor och stolpar kan ställas in. Allt detta gör att spelet kan skräddarsys för just ditt tycke och smak. Om du till exempel tycker att det är irriterande med för många body checks – kroppstacklingar – och för lite flytande spel så kan du gå in och ändra det. Det finns också möjlighet att spara flera olika konfigurationer av spelet.

Statistikfixerade gamers blir fullt tillfredsställda med statistiska data om de olika lagen och spelarna. Förutom vunna, oavgjorda och förlorade matcher samt gjorda mål, för spelet statistik över antal powerplay, numerära underlägen, plus- och minusstatistik, serier av vunna och förlorade matcher osv. För den enskilde spelaren förs det bland annat statistik över skott på mål, gjorda mål, antal gånger man förlorat eller tagit pucken, vunna tekningssituationer, minuter på isen, minuter i utvisningsbåset osv.

Även för nybörjare

Om du inte har spelat NHL tidigare får du träna några timmar innan du be-





KLASSISKT MÅL Finta målvakten till vänster, gör ett snabbt skär åt höger och skjut pucken rakt in i nätet.



HÅRD TACKLING En Dallas-forward tacklas så att man kan känna hur benen knakar i hans kropp.

■ NYTT I NHL 2001

Dina spelare **höjer nivån**

En nyhet i förhållande till 2000-versionen av NHL-serien är den så kallade *Momentum Bar*. Moment kan på svenska betyda fart, framdrivning eller styrka.

Om du upprätthåller pressen mot motståndaren och kommer till avslut flera gånger med korta mellanrum eller bankar ned en motståndare i isen med en *Big Hit*, växer din Momentum Bar. Detta ger dina spelare en kortvarig adrenalinkick i förhållande till motståndaren och du får övertaget i kampen.

Om motståndaren har övertaget gäller det att spela sig ur krisen genom att spela pucken "säkert" fram och tillbaka och eventuellt skjuta den ned till andra änden av rinken så att domaren blåser för "icing". Det ger dig lite andrum.

STÄLL IN SPELET SOM DU VILL

Massor av detaljer

NHL 2001 är uppbyggt så att man kan skala, ändra och finjustera alla aspekter. Här är tre exempel:



När du designat och färglagt dina speldräkter och logotyper går du in på den här menyn och importerar dem till spelet.



Före matchen kan du steglöst skala *Player Boost* (kortvarig extra-power) både för utespelare och målvakten.



Du kan också ställa in spelets hastighet, varaktighet för *Player Boost*, trötthet, aggression, skador och skottstyrka.



GLÖM DET Det ser ganska lovande ut, men du kommer inte förbi den sista försvararen eller målvakten ...

härskar styrningen av spelarna. Vi rekommenderar en 10-knappars gamepad.

Nivåerna är Beginner, Rookie, Pro och All-Star. Under Beginner är de mer komplicerade reglerna inaktiverade så att du kan koncentrera dig på att passa och skjuta. Det gör spelet mycket nybörjarvänligt.

Den spelare som du styr är markerad med en ring. Du styr automatiskt den spelare som har pucken. När du inte har pucken kan du välja den spelare som är närmast pucken för att tackla eller blockera motståndaren. Det fungerar bra.

En ny smart detalj är att ringen runt den aktiva spelaren kan vara försedd med en liten ikon i form av en hockeyklubba eller hammare, som visar om spelaren är i *Big Hitter*- eller *Big Shooter*-läge. Om han är *Big Hitter* är han bra på att ge motspelarna rejäla tacklingar som låter över hela hallen. *Big Shooter* betyder att chansen att göra mål på slagskott är större.

En annan ny grafisk detalj är att pucken drar en svans efter sig när den skjuts iväg med stor kraft. Annars skulle ögat haft svårt att följa den, särskilt om man har suttit uppe hela natten och spelat – vilket ofta är fallet med det här spelet.

Det tar lite över 34 dygn oavbrutet spelande att spela 10 fulla säsonger. Ett coolt spel.

Naturligtvis finns Tre kronor med!

Här finns 30 NHL-lag och 20 internationella landslag bland annat Norge, Finland, och så klart även Tre Kronor, trots att deras resultat varit ganska skrala på sista tiden. Om bara Peter Forsberg och de andra NHL-stjärnorna kunde satsa lite hårdare på Tre Kronor så kanske vi patriotiska fans kunde få något att vara stolta över – och inte bara i *NHL 2001*.

Även om den artificiella intelligensen har förbättrats i förhållande till *NHL 2000* så kommer man efter hand att lära sig genomskåda datormotståndarnas mönster och lära sig några standardsätt att göra mål (även om det aldrig blir enkelt att göra mål).

Om man i stället spelar mot mänskliga motståndare på samma PC eller via modem, Internet eller nätverk så får spelet en helt ny och ännu fräckare dimension.

Om du är arbetslös eller ungkarl kan du välja att spela igenom en hel NHL-karriär över 10 säsonger. Det tar i runda slängar lite över 34 dygn av oavbrutet gameplay att spela igenom 10 fulla säsonger.

Ett coolt spel.

DOMEN

NHL 2001

TEKNIK
- **Minimum** 233 MHz Pentium II 32 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 333 MHz Pentium III 64 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✓
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✓ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✓

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 2 LAN - 8 Internet - 8
Antal spelare per CD: 1 Antal CD per spel: 1 Minimum modem: 28 kbs

MULTIPLAYER-BETYG **9**

KONKURRENTER

NHL 2001
Det mest underhållande, spelbara, detaljerade och intensiva sportspelet för PC. En pärla från EA Sports.

NHL 2000
Superb grafik och ljud, bra valuta för pengarna för både nybörjare och erfarna. Ett av de bästa spelen på reahyllan.

NHL 99
Ännu idag har 99-versionen en imponerande grafik- och ljudsida. Körs perfekt på en Pentium 200 med ett enkelt 3D-kort.

NHL Championship 2000
Försök från amerikanska Fox Interactive att matcha EA Sports NHL-serie. Försöket lyckades *inte*.

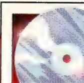
PLUS & MINUS
- \+ En genomarbetad kvalitetsprodukt från EA, skapad med hjärta och hjärna.
- \+ Fantastiskt intensiv och varierad ljudsida som konstant överraskar.
- \+ Mästerliga animeringar baserat på verkliga NHL-spelare.
- \+ Stort djup, lång livstid och rika multiplayer-möjligheter.
- \+ Förbättrat på alla punkter i förhållande till *NHL 2000*.
- \- Slagsmålen borde EA ha skippat. De kan dock inaktiveras.

BETYG
Ett fantastiskt spel som kan justeras, skalas och ställas in i all oändlighet. Komplett multiplay, stort djup och ett enormt antal detaljer gör *NHL 2001* till en given segrare. Vi har aldrig varit närmare en äkta 10:a.

9


STARSHIP TROOPERS™
TERRAN ASCENDANCY

■ Producent: **Funatics** ■ Utgivare: **Infogrames** ■ Pris: **379 kr**



FINNS PÅ CD:N
Prova demot från *Cultures* på *incite*-CD:n.

ERIK DEN MJUKE

GENRE Strategi

Cultures är en alternativ berättelse om **vikingarnas vardag,** där våra förfäder beskrivs som fredliga familjefäder och inte som de svärdsvingande krigare vi annars känner och älskar

Vikingarna var inte alls de blodtörstiga barbarer vi hört om på historielektionerna. I verkligheten var de ett gäng små söta varelser som hela tiden gick runt i giftastankar och letade efter bitar från en komet som de trodde var resterna av en döende sol. Plundrandet var mest en bisyssla. Så är det i alla fall i strategispelet *Cultures*, en alternativ historieberättelse i strategispelsform, där man själv kan få lov att styra de puttenuttiga vikingarnas kolonisering av Vinland, mer känt som Amerika.

Av Jonathan Todd

Vädret är dåligt och skörden har slagit fel, så det är med tomma magar och stora förhoppningar som de små vikingarna sätter kursen mot nya och okända kuster för att bygga upp en ny och bättre tillvaro.

Så börjar *Cultures*, där man i välkänd strategispelsstil ska hjälpa vikingarna att bygga upp sina nya bas, med allt vad därtill hör av hyddor, marker och arbetsplatser, samtidigt som man handlar med infödingarna och försöker ta kontroll över området.

Arbetet kräver både överblick och talang för personalvård, de militära ambitionerna är mindre viktiga än de enskilda nordbornas personliga behov. Äktenskap, barn, tristess och trötthet är bara några av de saker man måste ta hänsyn till om man vill att ens samhälle ska växa.

Som i Settlers-spelen (som gjordes av samma utvecklare) spelar styrningen av ekonomi och arbetsfördelningen en avgörande roll för stammens överlevnad. Det kan verka komplicerat till en början, men när man väl har satt sig in i spelets uppbyggnad och lärt sig att använda kortkommandona så känns det faktiskt ganska logiskt. När en viking till exempel har lärt sig att hantera vete kan han utbilda sig till bagare. Och har man byggt ett bageri behöver man en kvarn för att göra mjöl och en brunn för att skaffa vatten. Det kräver utvilade byggnadsarbetare som behöver ett hem att slappna av i och så vidare.

Det kan verka trist att behöva gå igenom alla dessa "plikter" innan man kan gå vidare till uppdragens verkliga mål. *Cultures* är också ett spel som kräver att man gillar att sätta sig in i alla de små nyanserna och tycker att Disney-vikingarna är underhållandet att se på. Gör man inte det blir de 13 uppdragen trista och enformiga att spela sig igenom.

Tekniskt hör spelet till i den snyggare änden av skalan. Landskapen är färggranna och varierade, fyllda med både vilda och tama djur och ett frodigt växtliv. Faktiskt kan det vara frestande att till en början bara luta sig tillbaka och se livet utvecklas på skärmen. Spelet har dessutom stöd för så gott som alla skärmupplösningar från 800 x 600 med 8-bitars färg till ultradetaljerade 1280 x 1024 med 16-bitars färg.

Ut på upptäcktsfärd

När alla plikter är avklarade är det dags att våga sig ut i det stora och okända landskapet och leta efter andra kulturer. Det kan till exempel vara eskimåer och indianer, som man



ISTID Se till att bygga rikligt med vägar mellan husen, då de säkrar snabbare transport av varor och invånare.



ÖVERBLICK Ikonerna längst upp på skärmen berättar när det händer något viktigt, som att en ny byggnad är klar eller att en ny viking har fötts.

STATISTIK

Slåss, köpslå och kolonisera dig igenom Amerika medan du söker efter bitar av en komet som vikingarna anser är sänd av gudarna.

- 13 överordnade uppdrag
- 12 individuella scenarier
- Multiplayer-spel
- Stora och små strategiska val
- Gjort av gänget bakom Settlers. Och det märks!

HOW LOW CAN YOU GO?



Utan krav på 3D-kort kräver *Cultures* en ganska snabb processor för att köra problemfritt. Sätt ned detaljgraden och skruva ned upplösningen för att få så bra resultat som möjligt.

FAMILJEPLANERING

Det krävs **nya vikingar** för att hålla stammen vid liv.

1



Kvinnorna vill hela tiden gifta sig. Det löser man genom att be dem leta efter en villig partner.

2



Efter en blixtsnabb romans hittar paret varandra och är redo att knyta fastare band.

3



Det lyckliga paret försvinner in i sitt tält och dyker kort därefter upp med en baby på släp.

4



Frun får i uppgift att passa barnet och ha maten klar tills mannen kommer hem från arbetet.

5



Babyn har blivit en ung viking som inte har något att göra och därför står och har småtrist ...

6



Tills du ger honom en uppgift som han direkt börjar på. Hitta nu en fru åt honom och börja om från början.



IGLO-INVÅNARE Eskimåerna är bara en av de stammar som du kommer i kontakt med.

Landskapen är färggranna och varierade, fyllda med både vilda och tama djur och ett frodigt växtliv.

kan handla med om man är vänligt sinnad eller banka sönder och samman om man är krigiskt lagd.

Mannarna tränas och utrustas i specialbyggda baracker och det tar ett tag att producera tillräckligt mycket vapen. Stridssekvenserna är i allmänhet en besvikelse med mycket sparsamma taktiska möjligheter. Faktiskt är den enda användbara taktiken att skicka fram sina bågskyttar följda av svärd- eller spjutbeväpnade trupper, varefter man passivt måste sitta och vänta på utfallet.

För de eftertänksamma

Icke desto mindre är Cultures ganska trivsamt. Tålmodiga spelare kommer att få uppleva den stora tillfredsställelsen när ens bas efter timmars planerande och byggande äntligen fungerar perfekt. Stridssekvenserna har helt klart blivit nedprioriterade till fördel för arbetet med att få stammen att fungera som en enhet och utnyttja enskilda vikingars starka sidor. Och det är faktiskt inte så illa.

Test Center

PRESTANDA (800 x 600)

PROCESSOR	Pentium 200	P II 300	Celeron 400	P III 500
RAM	32	64	128	128
Software				
Voodoo 3				
Voodoo 5				
TNT				
TNT2 Ultra				
G400				
GeForce				
GeForce 2				

- hopplöst - dåligt - acceptabelt - optimalt

Kommentarer:

Maskinkraven är ganska höga, men i gengäld slipper du investera i ett 3D-kort.

DOMEN

CULTURES

TEKNIK

Minimum 266MHz Pentium II 64MB RAM
Rekommenderas 450MHz Pentium III 64MB RAM

Grafik Software rendering ✔ Direct3D ✗ 3dfx ✗ OpenGL ✗
Ljud EAX (SBLive!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 1 LAN - 6 Internet - 6
Antal spelare per CD: 1 Antal CD per spel: 1 Minimum modem: 28 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **7**



KONKURRENTER

Cultures
Jo, visst finns det bättre och mer actionfyllda strategispel på marknaden, men vad detaljer angår är *Cultures* nummer ett.

The Settlers 3
Detaljerat strategispel med tonvikten på taktiska överväganden och en liten gnutta magi.

The Settlers 2
Samma serietidningsliknande grafik som i Cultures. Ett bra köp som dock klart passeras av uppföljaren.

Knights & Merchants
Påminner mycket om Settlers-serien med fin grafik. Är dock irriterande svårt att styra och bemästra.

PLUS & MINUS

+ Detaljrikedomen är oöverträffad om man gillar sånt.
+ Lyckad grafik håller intresset uppe när spelet blir enformigt.
+ Det är enkelt att ta sig runt i alla menyerna, även för nybörjare.
+ Man får verkligen känslan av att se en civilisation växa upp.
- Man får känslan av att lägga ned en massa tid på straffarbete.
- Stridssekvenserna är spartanska med mycket sparsam spelarkontroll.

BETYG

Ett särdeles detaljerat spel där man hela tiden känner hur tiden rinner iväg när man ska bygga sin bas. Ändå kan Cultures kännas lite enformigt i längden om man inte har ett stort tålamod.

7

■ Producent: **Xilam** ■ Utgivare: **Ubi Soft** ■ Pris: **369 kr**

IDIOTER MED STIL

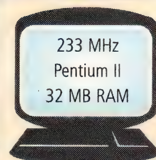
GENRE Adventure

STATISTIK

Försök undvika den onde vetenskapsmannen och hans hantlangare i detta bizarra peka och klicka-äventyr till brädden fylld med kiss och bajs-humor.

- 5 hjärndöda aliens
- Över 120 platser
- Över 50 figurer
- Massor av referenser till filmer och andra spel.

HOW LOW CAN YOU GO?



Spelet hackar lite väl mycket om man har en slö processor, men det kan ändå köras, och det är ett stort plus att man inte behöver något 3D-kort.

Ett coolt och fantastiskt roligt **ÄVENTYR** fyllt med sjuk humor och en bunt komplett hjärndöda huvudpersoner i psykedeliska miljöer

***Stupid Invaders* ser inte ut som något vi har sett förut. Med sin blandning av sjuk humor och fysisk komedi som är löst baserad på den relativt okända tecknade filmen *Space Goofs* från 1997, försöker spelet att skapa sin egen nisch bland de traditionella peka och klicka-äventyrsspelen. Resultatet har blivit ett spel utöver det vanliga och som blåser nytt liv i en i övrigt avsomnad spelgenre.**

Av Jesper Melgaard

Redan från början är det full fart när man försöker slippa undan från den sinnessjuka aliensamlaren, doktor Sakarine och hans kontrakterade prisjägare Bolok.

Historien är intelligent uppdelad så att de fem utomjordiska pladdertanterna och huvudpersonerna gång på gång skiljs åt och man i skift får möjlighet att styra dem runt i spelet så att de får ungefär lika mycket skärmtid. Ibland får man byta alien flera gånger på en bana, när de en efter en måste räddas från en tillvaro som försöksdjur i vetenskapens namn.Spelet är fördelat på fem CD som är fullproppade med små animerade filmsekvenser som är så snygga att de ibland kan få en att glömma att det inte är en tecknad film som man sitter och tittar på. Men det är en bra idé att koncentrera sig, då minsta misstag kan resultera i en grym död som återkallar minnen från det klassiska *Dragon's Lair*. Så ett gott råd är att man sparar spelet regelbundet, särskilt eftersom det inte är möjligt att hoppa över mellansekvenserna, även om man redan har sett dem en gång.

Även om *Stupid Invaders* inte riktigt når upp till samma höjd som de klassiska och mer lågmälda Monkey Island-äventyren så innehåller spelet ändå en serie minnesvärda ögonblick som ofta bottnar i referenser till andra spel och kända filmer, med Boloks parodi på Clint Eastwood som en av spelets verkliga höjdpunkter. Däremot kan de otaliga referenserna till de fallossymboler som finns överallt, bli lite tröttsamma i längden. Det är dock tydligt att programmerarna är stora adventurefans och deras entusiasm lyser igenom överallt.



FRÅN CANDY TILL CANDICE En liten kille med stora problem. Candy drömmer hela spelet igenom om att få genomgå en könsbytesoperation.



EN OKÄND LIVSFORM? Etno kan inte dölja sin besvikelse när han upptäcker att väskan inte har någon puls.

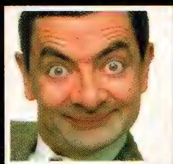
Hjärnbrott

Gåtorna bygger uteslutande på att kombinera de saker man kan plocka upp efter vägen, med de platser man rör sig mellan. Lyckligtvis leds man på rätt väg av den dynamiska ljussättningen som visar vilka områden som kan vara intressanta att titta närmare på. Samtidigt kan man bara bära med sig sex objekt i taget, så utmaningarna hålls på en ganska hög nivå.

Det finns dock en del små problem med designen här och där. För medan de flesta dörrar markeras tydligt när man för markören över dem, så kan det vara lite svårare att hitta mörkare ingångar och mindre rum. Faktiskt kräver det ofta att man famlar sig fram längs väggarna för att hitta dem.

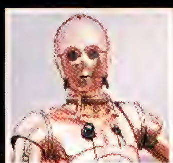
MÖT DÅRARNAS IDOLER

BUD **KNÄPPIS-IDOL: MR. BEAN**

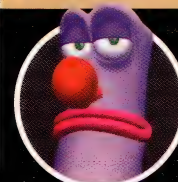
TOTAL FÖRVIRRING Komplett avsaknad av motorisk kontroll är deras kännetecken.

CANDY **KNÄPPIS-IDOL: C3PO**

IDENTITETSKRIS En robot som vill vara människa och en alien som vill vara kvinna.

ETNO **KNÄPPIS-IDOL: PROFESSOR KALKYL**



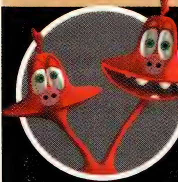

GENI ELLER GALNING? De skapar uppfinningar och katastrofer på löpande band

GORGEOUS **KNÄPPIS-IDOL: VINNIE JONES**




STJÄRNPSYKOPAT Ingen hjärna, men massor av muskler och galenskap.

STEREO **KNÄPPIS-IDOL: DUM & DUMMARE**




DUBBEL DUMHET Två hjärnor tänker inte nödvändigtvis bättre än en.

Det är alltså inte allt i spelet som är lika lyckat, och som vi nämnt tidigare kan humorn ibland bli lite väl ansträngd – och är under alla omständigheter en fråga om tycke och smak. Å andra sidan handlar det för en gångs skull om ett spel som försöker göra något nytt och har potential att få status som en riktig adventure-klassiker.



LAGT PÅ IS Bud får användning för sin älskade hårtork när hans imbecilla kollegor fryses ned av professorns hantlangare, Bolok.

Boloks parodi på Clint Eastwood är en av spelets verkliga höjdpunkter.

Gåtorna är inte riktigt lika grundligt alternativa som att räkna fingrar i en mörk gränd på Scabb Island eller slåss med svärd och förolämpningar i *Monkey Island. Stupid Invaders* lever i stället på sin mycket speciella humor, sina färggranna omgivningar och sin samling av galna huvudrollsinnehavare.

För både barn och vuxna

Berättelsen om de fem utomjordiska idioterna kommer att tilltala många olika spelare. Barn kommer särskilt att älska den grova humorn och den tecknade stilen. Men precis som i tecknade serier som *The Simpsons* och *South Park* är de bästa tecknade upplevelserna de som samtidigt också innehåller något för vuxna, i det här fallet först och främst de många roliga filmreferenserna och karaktärernas djupare natur, som avslöjas ju längre in i spelet man lyckas ta sig.

Monkey Island 4 har fått en ovanligt tuff konkurrent, och det redan innan det har släppts.

DOMEN

STUPID INVADERS

TEKNIK

Minimum	233 MHz Pentium II	32 MB RAM
Rekommenderas	450 MHz Pentium III	32 MB RAM

Grafik Software rendering ✔ Direct3D ✘ 3dfx ✘ OpenGL ✘
Ljud EAX (SBLive!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 0 Internet - 0
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 4 ■ Minimum modem: Ingen multiplayer

MULTIPLAYER-BETYG ■

KONKURRENTER

■ **Grim Fandango**
Ett fantastiskt spel på alla sätt och vis. En härlig blandning av svart humor och film noir i dödsrikets utkanter.

■ **Stupid Invaders**
Äntligen ett nytt kvalitetsäventyr som kan utmana LucasArts totala dominans inom genren.

■ **The Curse Of Monkey Island 3**
Trots en grafik som ser ut som en tecknad film är detta det sämsta spelet i serien. Saknar stämningen från ettan och tvåan.

■ **Broken Sword 2**
Ett nuförtiden tämligen föråldrat äventyr som lever vidare på sitt enkla gränssnitt och en hyfsat bra handling.

PLUS & MINUS

+ Som att titta på en bra tecknad film med massor av ironi.
+ Ett roligt manuskript, särskilt för de som gillar enkel kiss och bajs-humor.
+ Extremt användarvänligt gränssnitt gör spelet enkelt att komma in i.
+ Tillräckligt med små gåtor för att det aldrig ska bli för invecklat.
+ Lysande användning av mellansekvenser som naturligt förs in i handlingen.
- Det är inte alltid så lätt att se vilka områden man kan komma in i.

BETYG

Underhållande och fullständigt vansinnigt. *Stupid Invaders* kommer att ge nytt liv till peka och klicka-genren. Ett bra exempel på hur man får något nytt och originellt ut av något som egentligen är föråldrat.

8

■ Producent: **Zipper Interactive** ■ Utgivare: **Microsoft** ■ Pris: **398 kr**

FINNS PÅ CD:N
Demot från *Crimson Skies* ligger på CD:n.

Uppe bland molnen

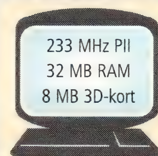
GENRE flygsimulator

STATISTIK

Kontrollera luften som pirat i ett alternativt USA på 30-talet.

- 1 imponerande universum
- 1 originell story
- 24 uppdrag
- 12 flygfordon
- Miljöer och ljud från 30-talet
- Uppfyller pojkdrömmen om att bli stridspilot

HOW LOW CAN YOU GO?



Även med 3D-kort har en PII 300 det tufft när luften är full av flygplan. Grafiken är dock skalbar.

En stridsflygsimulator med humor, underhållande och lättillgängligt gameplay och en originell stil – och så är det från Microsoft??? Det är just vad månadens största positiva överraskning, **CRIMSON SKIES**, erbjuder- Välkommen till ett laglöst och särdeles alternativt USA år 1937

USA reste sig aldrig efter börskraschen 1929. Nationen fick en massiv depression och upplöstes. I stället bildades ett antal mindre stater som nu plågas av laglösa flygande pirater. Det är detta kaos som bildar bakgrund i flygspelet *Crimson Skies.*

Av Craig Vaughn

Om du redan nu börjar tröttna så ryck upp dig. Den alternativa historiebeskrivningen har nämligen inspirerat spelets designers till att skapa något så sällsynt som ett PC-spel som får nackhåren att resa sig i ren begeistring.

Begeistringen kommer när du ska lyfta för första gången – detta sker från botten på en gigantisk zeppelinare. Begeistringen ökar när du för första gången ska ut och flyga och upptäcker att det är busenkelt att styra planet. Och begeistringen blir överväldigande när du första gången flyger ned under molnen - och får en chock. Här finns inga trista datorskapade standardlandskap, utan kända platser och städer som Hollywood, Rocky Mountains och New York. Du kan flyga genom tunnlar, under broar och klippa trädtoppar.

Crimson Skies är ingen riktig flygsimulator, det är mer ett action-/adventure-spel i luften. De fysiska lagarna är satta ur spel och när du utför en vild manöver så hör du ett desperat rop från din besättning om att lägga av och flyga ordentligt.

De 12 planen i spelet uppför sig individuellt och ser ut som om de är designade av en man på LSD. Man kan bygga sig ett eget flygplan och döpa det till vad man vill.

Här finns fem kampanjer där man bl a får rädda en man från ett tåg som far fram i full fart och kapa ett annat flygplan - i luften! Framgång ger pengar till bättre plan och mer kraftfulla vapen, och du kan också blir populär bland folket genom att göra stuntuppvisningar.

Att spela *Crimson Skies* är som att vara huvudperson i Blixt Gordon eller någon annan B-film. Efter varje uppdrag får du inte se någon trist statistik, nej, i stället presenteras du med vilt överdrivna tidningsrubriker från hela världen, pressklipp från de mest hektiska sekunderna av ditt uppdrag och varma brev från tacksamma medborgare.

Crimson Skies tilltalar alla gamers, bortsett från fanatiska flygsimulatorfans. Vi ger det en stark åtta och konstaterar att en så här originell, välgjord, pulserande och levande värld inte har setts i ett datorspel sedan *Half-Life*. Prova själv demot som ligger på månadens CD.



FÖRSTÖR BRON Det här uppdraget finns med på demot som ligger på månadens *incite*-CD.



KATAPULTSTOL Piloten Zachary är en hjälte, men kanske borde han skaffat en fallskärm ...



LUFTSKEPP I BRAND De stora zeppelinarna stöter du ofta på i dina uppdrag.

DOMEN

CRIMSON SKIES

TEKNIK

- **Minimum** 233 MHz Pentium II 32 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 300 MHz Pentium III 64 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✔

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 16 Internet - 16
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 28 kbps

MULTIPLAYER-BETYG 9

KONKURRENTER

■ **Falcon 4**
Kungen bland de seriösa stridsflygsimulatorerna kräver träning, intelligens, snabba reflexer - och att du har läst manualen.

■ **Crimson Skies**
Humor är sällsynt i den här genren ... men här är undantaget. Originell retro-känsla och ett underhållande gameplay.

■ **Enemy Engaged: Comanche Hokum**
En av de bästa helikoptersimulatorena för PC hör till den seriösa avdelningen.

■ **Plane Crazy**
Ett medelmåttigt arkad-flygspel som är byggt på fria fantasier. Lätt att köra igång med, men saknar djup och stil.

PLUS & MINUS

+ Uppfyller den klassiska pojkdrömmen om att bli stridspilot.
+ Retro-atmosfär, torr brittisk humor och originalitet.
+ Alla flygplan har individuella egenskaper, fördelar och nackdelar.
+ Uppdragen är intelligent strukturerade.
- Du spelar troligtvis bara spelet en enda gång.
- Höga systemkrav. Den rekommenderade PIII 300 får jobba hårt.

BETYG

Ett lysande flygspel som samtidigt är ett mönsterexempel på hur man gör en vettig svårighetsgrad: Du lär dig spelet på nolltid, men det kommer att kräva många timmars träning för att bli riktigt bra.

8

■ Producent: **Mattel** ■ Utgivare: **Vision Park** ■ Pris: **399 kr**

GAMMALDAGS STRATEGI

GENRE: **Strategi**

Efter tio års frånvaro har det nya **REACH FOR THE STARS** kommit med turn-baserad strategi. Grafiken har blivit väsentligt bättre och det har kommit horder av nya arter, rymdskepp och vapen.

STATISTIK

Du ska utforska, utvidga, utnyttja och utradera i detta tämligen konventionella rymdstrategispel, som dock innehåller otroligt många möjligheter i kraft av ett komplext gränssnitt.

- 20 landskap
- 16 unika arter
- Kraftfull editor för kartor och landskap
- Diplomati
- Tonvis med fula rymdvarelser

Öppningsscenen visar ett avgörande slag mellan de enorma Trogarchs och de små, livliga Klaa-Keen, som avlivar fienden i kraft av rörlighet. Scenen växlar sedan till en mänsklig koloni (Jorden?), som är under anfall från Klaa-Keen. Mänskligheten är i krig.

Av Craigh Vaughan

En rejäl omgång Jorden-går-under-om-inte-*du*-gör-något. Och det är ju visserligen coolt. Men det kunde inte vara mer statiskt, för det mesta av spelets action utlöses via en meny längst ned på skärmen, en meny med så många undermenyer att den liknar en drag med 10 huvuden.

Spelets kärna är centrerat omkring de fyra U:en, utforska, utvidga, utnyttja och utradera, vilket konkret görs genom att erövra nya världar och utveckla nya teknologier som krävs för att du ska kunna bygga rymdskepp, vapen och fabriker. Därefter ska du försöka utradera eller bekämpa rymdvarelserna, totalt 16 raser.

Den primära uppgiften är dock i början att lära dig hur gränssnittet fungerar. Och med en manual på 75 sidor bör man ha en chans att kunna lära sig det. Även om den nästan uteslutande handlar om multiplayer-konfigurationen (4-6 spelare).

Du slipper i alla fall oroa dig för att bygga (det sköter datorn åt dig), i stället kan du koncentrera alla dina krafter på att planera kriget. När det gäller planeringen har det visat sig att val av vapen är viktigare än antalet mannar.

Spelets kärna är centrerat omkring de fyra U:en, utforska, utvidga, utnyttja och utradera.

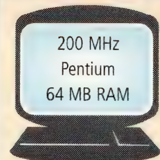


LÖPANDE BANDET **Det finns tonvis av krigsleksaker att välja mellan och editorn ger dig möjlighet att uppfinna ännu fler.**

Spelets gameplay är som sagt statiskt. Explosionerna är små "puffar" på skärmen. Musiken och effekterna som kunde ha kryddat det hela till ett högre betyg från oss på *incite PC Games*, har man sparat in på. Men kartan och editorn ger dig goda möjligheter för att utveckla nya planeter, raser och rymdskepp.

Hardcore-strateger kommer att känna sig lurade på en massa detaljer. Nybörjaren kan dock här få en känsla av hur coolt det är att härska i universum.

HOW LOW CAN YOU GO?



Ett turn-baserat 2D-strategispel kommer knappast att pressa din dator särskilt hårt när det gäller animeringen, men du behöver all processorkraft du kan uppbringa för att spelet ska köras mjukt och problemfritt.



1-2-MÅNGA Man måste öva sig för att behålla överblicken i den här typen av situationer ...

DOMEN

REACH FOR THE STARS

TEKNIK

Minimum	200 MHz Pentium II	64 MB RAM
Rekommenderas	500 MHz Pentium III	128 MB RAM

Grafik Software rendering ✔ Direct3D ✘ 3dfx ✘ OpenGL ✘

Ljud EAX (SB Live!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 0 Internet - 6
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 28,8 k

MULTIPLAYER-BETYG **6**

KONKURRENTER

■ **Alpha Centauri**
Sid Meier tar sitt *Civilisation* med ut i rymden där olika fraktioner kämpar om herraväldet.

■ **Imperium Galactica 2**
Ett utmärkt rymdstrategispel där du får utforska olika raser och deras imperialistiska planer.

■ **Reach For The Stars**
1983-versionen var ett klassiskt strategispel utan diplomati och bara en fiende. Men det är ändå en klassiker.

■ **Master Of Orion 2**
Urfadern till alla turn-baserade strategispel, men det har flutit en del vatten under bron sedan dess.

PLUS & MINUS

+ Slumpgenererade kartor gör att spelet får en längre livslängd.
+ Du kan välja att styra allt eller låta datorn sköta det allra tråkigaste.
+ Kampanjspelformen har en inbyggd tutorial för de första tre banorna.
- Det komplexa gränssnittet tar tid att sätta sig in i.
- De diplomatiska möjligheterna är ineffekttiva i krigssituationer(!).
- Förlitar sig grafiskt på stillbilder utan mycket animering.

BETYG

Om din idé om rymdstrategi är att designa rymdskepp och vapen och bara flytta fram gränserna för ditt territorium längre och längre, då är detta spelet för dig – annars riskerar du att bli besviken.

6

■ Producent: **EA Sports** ■ Utgivare: **EA Nordic** ■ Pris: **399 kr**

SUPERBIKE 2001

GENRE **Racing-spel**

EA Sports fortsätter sin racing-spelserie med **SUPERBIKE 2001.** Ett krävande och fartfyllt spel med realism av hittills aldrig skådat slag.

SOM I VERKLIGHETEN
Superbike 2001 har officiell Superbike-licens. Du kan bland annat provköra alla de verkliga motorcyklarna från VM-serien.

Exakt varför en motorcykelidol som världsmästaren Carl Fogarty och hans kollegor har valt att syssla med en sport där även minsta misstag straffas med ett irriterande asfaltseksem, vet vi inte. Men det är ett faktum att motorcykelsportens popularitet även här hemma växer snabbt, inte minst på grund av alla spektakulära vurpor. Därför är det inte heller konstigt att EA Sports nu har valt att använda den dyrt inköpta VM-licensen till att släppa en ny version av sin motorcykelserie. Namnet är Superbike 2001, och det är full rulle från start till mål.

Av Jesper Melgaard



FLOTTA KURVOR "Hjälmkameran" placerar dig mitt i händelsernas centrum. En fartfylld upplevelse som är realistisk nog för att göra vem som helst åksjuk

Spelet erbjuder det sedvanliga urvalet av enskilda lopp eller hela mästerskapsserier och är tillräckligt utmanande för att även de tuffaste racing-spelexperterna måste förbereda sig på åtskilliga timmars höghastighetsträning innan de ens kan komma i närheten av en plats på prispallen.

Föregångaren, *Superbike 2000*, var svår att behärska, men om man väljer den renodlade simulatorversionen av 2001-versionen så kommer man snart att märka att svårighetsgraden har blivit ännu ett steg värre. Bara att hålla sig på banan kan verka som en omöjlig uppgift när man zickzackar hjälplöst över asfalten de första gångerna man fumligt försöker kontrollera de tunga och stora motorcyklarna.

Lyckligtvis finns det en serie olika former av körhjälp man kan använda, som är långt mer omfattande än i den förra versionen. På det viset kan man långsamt bygga upp sin egen förmåga medan man gradvis skruvar ned hjälpmedlen för att till sist kunna susa fram mot mållinjen på egen hand. Man kan med andra ord välja om man vill köra spelet som simulation eller som arkadspel.

Även på den lättaste svårighetsgraden kan det dock krävas åtskilliga träningstimmar innan man bemästrat spelet. Träningsdelen i spelet är också ny och ganska omfattande och gör det möjligt att prova sina begränsningar innan man kastar sig ut i tävling med de andra förarna.

Och det blir också nödvändigt. För de datorstyrda motståndarna är inte intresserade av att släppa någon förbi sig under loppen och drar ofta med sig en oerfaren förare i fallet om man försöker tränga sig förbi när det inte finns plats eller tid för det.

Tekniskt sett är *Superbike 2001* ööverträffat med i det närmaste fotorealistisk grafik, rökmoln, vädereffekter (där man t ex kan se regndropparna falla från himlen och träffa visiret) och de mest spektakulära vurpor vi någonsin har sett i ett datorspel, där vrakdelarna och de olyckliga förarna flyger åt alla håll över banan.

Det har tillkommit tre nya banor och man kan nu köra på alla officiella motorcyklar från VM-serien inklusive den nya Honda VTR 100 SP-W och Bimota SB8R.

För spelare utan snabba Internetanslutning finns det nu möjlighet att köra två mot varandra med hjälp av splitscreen. Inte direkt revolutionerande, men det fungerar!

Om man ska leta hål i realismen så måste det vara att ens förare och motorcykel, oavsett hur många och vådliga vurpor de råkar ut för, till synes aldrig blir skadade. Samtidigt ska ägare av *Superbike 2000* inte heller räkna med några större banbrytande förbättringar.

För spelare som är ute efter marknadens bästa motorcykel-racing är *Superbike 2001* dock både det mest realistiska, det mest avancerade och det bästa valet.



HÖGTFLYGANDE Vurporna är spektakulära och kan sparas så att du kan återuppleva dem om och om igen.



FINNS PÅ CD:N

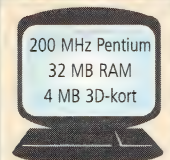
Demot på *Superbike 2001* finns på *incite*-CD:n.

STATISTIK

Kämpa om guld och äran i kampen om mästerskapet för tvåhjulingar på världens mest kända banor i upp till 275 km/h.

- Fortsättning på *Superbike 2000*
- Officiell licens
- 13 banor
- Simulation- och arkad-racing
- Blixtsnabb grafik
- Ofattbart krävande styrning

HOW LOW CAN YOU GO?



200 MHz Pentium
32 MB RAM
4 MB 3D-kort

Stora möjligheter att välja bort effekter gör att din dator inte behöver bli överbelastad. Spelet väljer själv den mest passande inställningen. Du bör ändå inte investera i spelet om du inte minst har en 200 MHz Pentium.

DOMEN

SUPERBIKE 2001

TEKNIK

- **Minimum** 200MHz Pentium 32 MB RAM 4 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 300MHz Pentium II 32 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✔

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 2 LAN - 8 Internet - 8
■ Antal spelare per CD: 2 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 33 kbps

MULTIPLAYER-BETYG 8

KONKURRENTER

- **Superbike 2001** Officiell licens, fantastisk grafik och en utmärkt realism gör detta till den hittills bästa simulationen av motorcykel-racing
- **Superbike 2000** Föregångaren till *Superbike 2001*, som satte nya standarder för realismen i den tvåhjuliga racing-spelgenren.
- **Castrol Honda Superbike 2000** Den enda riktigt seriösa utmanaren till EA Sports motorcykelspel. Ett solitt spel som dock blir lite trist i längden.
- **Honda Superbike World Champion** Den åldrade och något mer spartanska föregångaren till Castrol Honda Superbike 2000. Fortfarande ganska underhållande.

PLUS & MINUS

+ Fotorealistiska miljöer och detaljerad animering.
+ Träningsdelen är bra och täcker sportens alla taktiska finesser.
+ Utmaningen är enorm, även med alla hjälpmedel aktiverade.
+ Finputsat och överskådligt uppbyggt rakt igenom.
- Nybörjare behöver en hel del tålamod för att orka hänga kvar.
- Inga revolutionerande förbättringar från föregångaren.

BETYG

Snygg, men krävande grafik. Snygg presentation, lysande split screen-racing och omfattande multiplayer-möjligheter gör det här spelet till det mest utmanande och imponerande motorcykelspelet för PC:n.

8

■ Producent: **Barking Dogs Studios** ■ Utgivare: **IQ Media** ■ Pris: **399 kr** ■ Genre: **Space Combat**

HOME SWEET HOMEWORLD

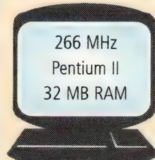
GENRE: **Realtidsstrategi**

STATISTIK

En fristående uppföljare till *Homeworld*, som inte bara innehåller en uppsjö av nya tilltag, utan också har en multiplayer-del där du kan spela som de onda rymdvarelserna.

- 17 nya uppdrag
- 18 nya rymdskepp
- 25 nya teknologier
- Nytt waypoint-system
- Introducerar nyheten "Fog of War"

HOW LOW CAN YOU GO?



Glittrande snygg grafik är inte gratis, inte heller i detta spel som kräver en hel del processorkräm. En 266 MHz Pentium II med 32 MB RAM är absolut minimum.

En mindre gruvarbetarklan svarar på **EN SOS-SIGNAL** och dras oförskyllt in i en konfrontation med en fruktansvärd fiende i detta halsbrytande realtids-strategispel.

Femton år har gått sedan Kharaks familjer lyckades bekämpa det mordgalna Taiidani-imperiet när deras "exil-planet" hade blivit förstörd. Efter kriget återvände Kharakerne till sin hemplanet, Hiigara.

Av Martyn Clayden

Homeworld: Cataclysm börjar med att ditt moderskepp får ett SOS-meddelande från en flotta som är under anfall från de kriminella Turanic Raiders – en piratklan som skjuter allt för pengar.

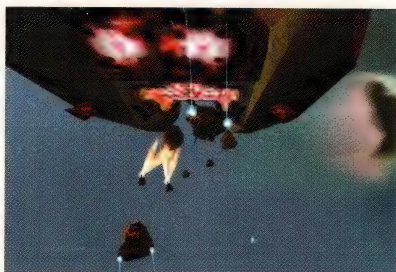
Dina skepp är inte rätt utrustade för en rymdstrid till döden, men nu ska du trimma dem för krigföring och bestämma om du ska fördela kraften till sköldarna eller öka din eldkraft. När du har tagit hand om hotet från rymdpiraterna kommer en många gånger värre ondska – The Beast, hälften organisk och hälften maskin, som förstör sina fiender genom att först infektera dem och sedan absorbera deras teknologi.

The Beast gör ingen skillnad på rymdskepp – de är alla offer för rovdjurets omättliga aptit och det finns ännu inget känt försvar mot bestens infekterande stråle. Den enda möjligheten för levande organismer är att förstöra bestens transport- och stridsskepp medan ondskans moderskepp "vilar" upp sig efter ännu en orgie av destruktion.

Förändringar sedan det ursprungliga spelet går i riktning från management på mikroplan och mot taktisk krigföring. Borta är de rymdskepp som uteslutande skulle ta hand om en enda funktion, som resursinsamling, räddningsaktioner och reparationer – alla dina arbetsenheter kan nu klara av alla dessa uppgifter, dock inte alla på en gång. Man kan också uppgradera sina skepp genom att koppla ihop dem – en Acolyte Fighter kan på det viset göras om till ett Acolyte Composite Vehicle, vars stråle kan tillintetgöra de flesta anfallare, medan ett Mimic Composite Vehicle kan kamouflera sig som större objekt. På samma sätt kan Sentinel-rymdskepp arbeta antingen som individuella defensiva enheter eller som sammankopplade sköldar.

Bland övriga nyheter märks waypoint-systemet, som används för patrullering av en sektor, "Fog of War", som sätter ned sikten, och de så kallade "Slip-gates", som gör att dina rymdskepp kan teleporteras. Ett annat plus är tidsaccelerationen som gör att du kan öka hastigheten i de trista perioderna i början och slutet av uppdragen, då man mest samlar in resurser.

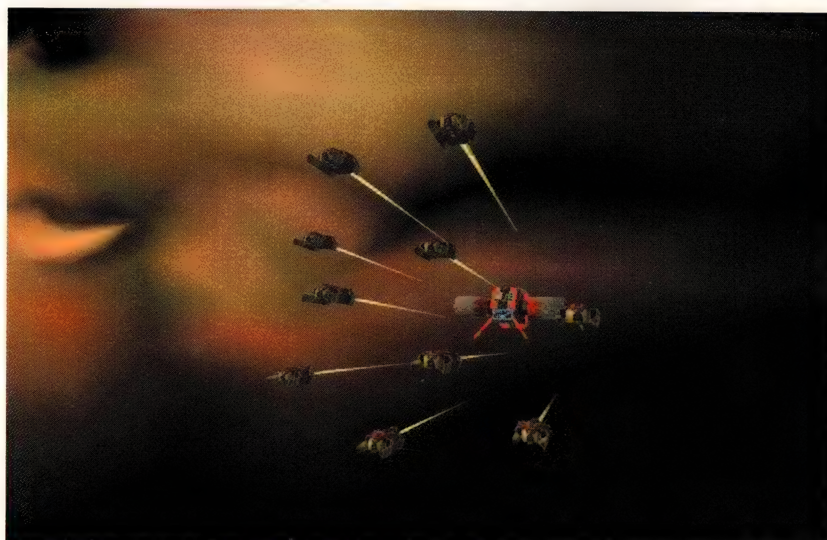
Grafiken är precis lika briljant som tidigare – svävande kosmisk



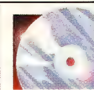
ETT GETINGBO Ut ur magen på besten väller en armada av smådjävlar.



EN MAGPUMPNING Även med världens bästa eskort är du sårbar för skott mot kölen.



FÄRGER OCH MONSTER Alla grupper har sin egen färg, som gör det mycket enklare att skilja på vänner och fiender.



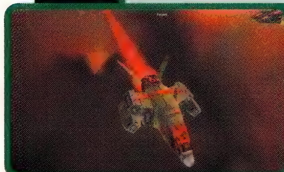
FINNS PÅ DIN CD
Demot från *Homeworld* ligger på din *incite*-CD.

LEKSAKER

RYMDSKEPP FÖR ALLA TILLFÄLLEN



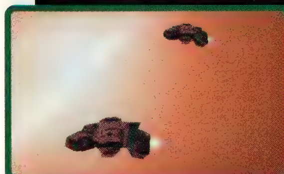
NAMN: Beast Command Ship.
FUNKTION: Organiskt pansar, skrämmande att se på.
DOM: När du träffas av moder-skeppets infekterande stråle är det tvärslut.



NAMN: Beast Attack Bomber.
FUNKTION: Dess plasma-bomber kan slå ut fregatter och stora rymdskepp.
DOM: Långsam men mycket slag-kraftig enhet.



NAMN: "Archangel" Dreadnought.
FUNKTION: En mordmaskin med tonvis av missiler och kanoner.
DOM: Har en demonisk styrka mot The Beast.



NAMN: Multi-Beam Frigate.
FUNKTION: En jaktmaskin som i huvudsak har defensiva roller.
DOM: En halsbrytande snabb krigare som splittrar fiendens formationer.



NAMN: Taiidan Heavy Cruiser.
FUNKTION: En tung maskin med fyra kraftfulla strålar och en tjock sköld.
DOM: Uppkallad efter smärtans gud – behöver vi säga mer ...?



BESTEN **Ondskans moderskepp i full färd med att infektera en intet ont anande fiende med sin stråle.**

gas, mörka galaxer och ändlöst rymdmörker står som kulisser för de vackert designade rymdskeppen. Effektfanatiker får njuta av de nya chockvågsexplosionerna och de i övrigt vanligt förekommande ljus-effekterna. Musiken bildar på ett mycket bra sätt bakgrund till den ambitiösa formen.

Spelets gameplay kräver en del träning. Du får nog använding för minst en tur genom spelets tutorial för att vänja dig vid den långa rad av tangentbordsmenyer som man måste använda även för enkla manövrer. Anhängare av musstyrningen i *Command & Conquer* och *Earth 2150* får till en början svårt med att hinna med i svängarna. Dina skepp är hela tiden under anfall och det räcker med en enda felaktig manöver för att allt ska gå åt helsicke.

I multiplayer är det coolast att spela som The Beast, där man med sin infekterande stråle kan annektera och senare förstöra en fiende när man har stulit deras teknologi.

Det finns ingen slumpgenerator för banorna i multiplayer, men det finns slumpvisa startpunkter i alla multiplayer-uppdrag. Här är det viktigare att man använder list och taktisk känsla än satsar allt på det sedvanliga råa våldet.

Om du redan fallit för *Home-worlds* universum kan du börja glädja dig åt förbättringarna i gameplay, effekter och skepp. Om du däremot är nybörjare så måste du ha lite tåla-mod. Det tar ett tag att lära sig manövrera i menyerna, men det som väntar är en rymdstrid från andra änden av spelgalaxen. Detta är ett av de få spel som ger en känsla av rymdens oändlighet, och när du sent i single player-spelet får möta The Beast, så får du också känna av en rejäl dos skräck.



I STORMENS ÖGA **Det finns många element att hålla reda på i skärmytslingarna.**

DOMEN

HOMEWORLD: CATACLYSM

TEKNIK
- **Minimum** 266 MHz Pentium II 32 MB RAM
- **Rekommenderas** 500 MHz Pentium III 64 MB RAM 32 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✘
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✔

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56k

MULTIPLAYER-BETYG 8

KONKURRENTER

- **Homeworld**
Realtidsstrategi i rymden, fullproppad med ursnygg grafik och en handling som driver dig framåt.
- **Allegiance**
Online-rymdstridsspel som kombinerar ett överraskande bra multiplayer-spel med imponerande 3D-effekter.
- **Earth 2150**
Tre krigiska fraktioner på Jorden kämpar om rätten att bygga ett rymdskepp som kan rädda dem från planetens undergång.
- **Starlancer**
Från skaparna av *Wing Commander*, ett futuristiskt äventyr som handlar om världs-herraväldet efter det kalla kriget.

PLUS & MINUS

+ Övermänsklig grafik tack vare en perfekt 3D-motor.
+ Förbättrad teknologi betyder coolare vapen och rymdskepp.
+ Ljudspåret ger en atmosfär i äkta filmkvalitet.
+ Multiplayer ger dig möjlighet att spela som de onda rymdvarelserna.
- Keyboard-kontrollen är lite krånglig i hetsiga stridssituationer.
- Der tar lite för lång tid innan man får möta The Beast i single player.

BETYG

Detta är paradiset för rymd-strategifans – intensivt och fyllt med atmosfär, skrämmande och upphetsande. Du får knappt tid att hämta andan mellan de till-spetsade situationerna, du kan inte ens tänka på det.

8

■ Producent **SSI** ■ Utgivare **Mattel Interactive** ■ Pris **449 kr**

PANZER GENERAL 3

SCORCHED EARTH

GENRE Krigsstrategi

STATISTIK

Det sjunde spelet i den prisade serien av turn-baserade krigsspel. Tag befäl över den tyska eller ryska armén under hela kriget på östfronten.

- 4 kampanjer
- Noggrant modellerade 3D-fordon
- 3D-slagfält
- Skapa egna scenarier med battle generator
- Mer som ett tillägg till 3D Assault

HOW LOW CAN YOU GO?

233 MHz PII
64 MB RAM
8 MB 3D-kort

Relativt höga systemkrav för ett strategispel.

SSI:s senaste tillägg till **GENERAL-SERIEN** av turn-baserade spel har äntligen anlänt, men är det *tank, eller nej tank*? Vi tar värvning för att ta reda på det.

Om inte frasen "turn-baserade" har skrämt dig så mycket att du slutat läsa så hälsar vi dig välkommen till SSI:s senaste version i General-serien – Panzer General 3: Scorched Earth. Fortfarande kvar?

Av Jon Evans

Synen som väntar dig ute på slagfältet är inte direkt den du hade väntat dig av ett turn-baserat krigsspel. För var är 2D-kartorna? Ikonerna som representerar trupper? Alla upplysningar om olika enheter? De finns ingenstans. I stället har vi fått 3D-landskap, exakt modellerade och animerade 3D-enheter och ett lättförståeligt användargränssnitt. Kan detta verkligen vara ett turn-baserat krigsspel? Japp, det är till och med bäst i klassen.

Uppföljaren till förra årets Panzer General 3D: Assault, Scorched Earth, är ett uppdragsbaserat krigsspel som fokuserar på östfrontskampanjen under andra världskriget. Du leder antingen den ryska eller tyska armén och du måste klara av upp till 18 uppdrag i alla de fyra kampanjerna i spelet. Eftersom du flyttar och anfaller i turordning, måste du avsluta alla uppdragen genom att utmanövrera din fiende. Detta gör du genom att förstöra större delen av fiendens armé. Alla enheter, oavsett om det är tanks, Spitfire, eller 88mm Flak gun, börjar med ca tio styrkepoäng, men varje gång den är inbegripen i strider kan denna styrka reduceras. Om den går ned till noll är enheten förstörd och tas bort från spelet.



DESPERAT FÖRSVAR Tyskarnas underlägsna antal försöker förgäves hålla tillbaka den ryska flodvågen av tanks och mobilt artilleri. Den ärrade terrängen är ett tydligt tecken på intensiva strider.



ESKORT Bombplan kan hjälpa till att vända krigslyckan till din favör, men de är enkla mål för fientliga flygplan och luftvärnseld.



TIGER PÅ JAKT En King Tiger leder vägen för den framryckande tyska armén. Stackars satar som är i vägen för den här bjässen.

TANK, MEN NEJ TANK

FILMER SOM SKULLE HA VARIT MYCKET BÄTTRE MED EN STRIDSVAGN HÄR OCH DÄR

ZULU

SCENEN: Omringade Walesiska vakter försöker försvara en liten koloni mot över 4000 zulu-krigare.
TANK: Michael Caine, i den ljusa snygga jackan och med den typiska cockney-dialekten, mosar utan problem de framryckande zulu-krigarna i en gedigen tysk Tiger.
CITAT: "Kasta inte spjut på min tank!"



ALAMO

SCENEN: Omringade amerikanska nybyggare kämpar mot en fulltalig mexikansk armé.
TANK: Just när mexikanarna ska storma Alamo dyker John Wayne, som Davy Crockett, upp i en Sherman tank och krossar hela den mexikanska armén.
CITAT: "Håll åsnemjölken kall tills jag återvänder"



APORNAS PLANET

SCENEN: Astronauter blir förskräckta när de upptäcker att apor härskar över Jorden.
TANK: Charlton kommer över en M1A2 Abrams. Han hoppar in, spränger hela staden och dundrar lyckligt vidare i frihet.
CITAT: "Bort med fingrarna från min fina tank din jäkla apa!"



Synen som väntar dig ute på slagfältet är inte direkt den du hade väntat dig



SAKTA MEN LÅNGSAMT Solen lyser, men den snöklädda steppen försinkar armén. Vädret påverkar även flyget, snön och regnet hindrar flyguppdrag och bombplanen kan inte släppa sin dödliga last.

Fordonen är dock inte de viktigaste resursena i spelet. I Scorched Earth är det i stället ledarna, och inte militärenheterna som är huvudresursen. Dessa ledare finns i åtta olika versioner.

För varje strid har dina styrkor olika hål, och alla dessa kan fyllas med en ledare. När du har fyllt upp alla hålen kan ledarna ta kommandot över en enhet. Men tro inte att du kan utrusta alla ledare med varsin Panther-tank. För att hålla spelet på en korrekt historisk nivå är bara vissa enhetstyper tillgängliga i de olika uppdragen. Även när dessa vapen äntligen blir tillgängliga kan du bara få ett begränsat antal. I början av kriget har ryssarna till exempel många infanterienheter, men få tanks och ännu färre flygplan.

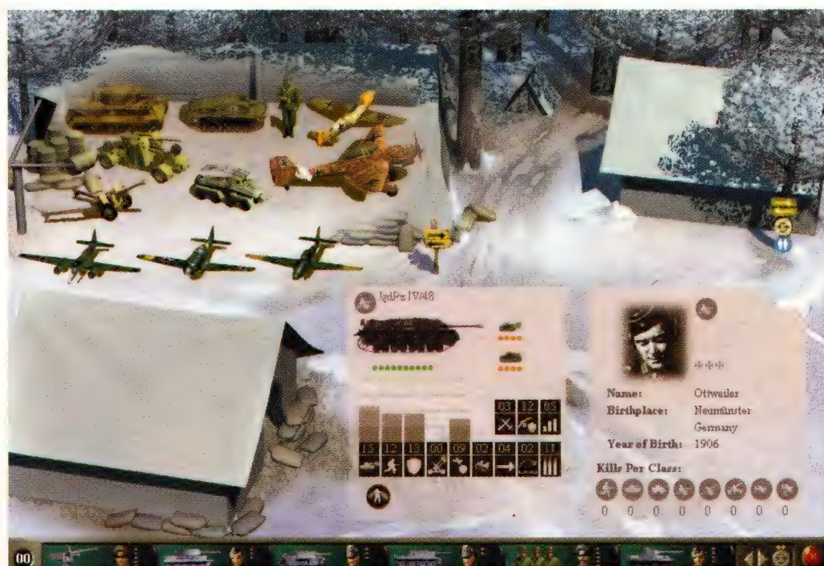


BELÖNING Om du intar nyckelpositioner och högkvarteret så blir du belönad.

Denna tillgänglighet på enheter (eller brist på dem) påverkar självklart hur din armé kommer att se ut. Men som alla erfarna krigsspelare vet så ligger nyckeln till framgång i



DOLD HEX Du kan kanske inte se dem men spelets struktur är uppbyggd av dolda hex-rutor.



VÄLJ OCH VRAKA Välj härförare och ge dem kommandot över de olika försvarsgrenarna.



STATUS Med ett klick kan du kalla upp ledaren och kolla hans egenskaper.



GUNG-HO Befordran väntar på de som gör bra ifrån sig på slagfältet och det kan användas för att förbättra dina ledares kvalitet. Här är det två tyska stridsvagnsofficerare som har ställt upp sig för att få sina utmärkelser.

Det är inte lika intensivt som Operational Art of War eller Wargamer-serien, men det är mycket mer användarvänligt

att sätta ihop en balanserad styrka som kan hantera all slags motstånd.

Det finns tre sätt att slutföra ett uppdrag på. Fullständig seger, partiell seger och förlust. Satsar du på fullständig seger måste du räkna med att dina trupper då och då blir mycket sårbara och fullt synliga när du förflyttar dig över slagfältet. Men trots farorna finns det mycket goda skäl att satsa på en fullständig seger. Ju snabbare du avslutar ett uppdrag, desto bättre blir det totala resultatet. Om du får tillräckligt mycket poäng hamnar du bland de 10 bästa generalerna, men det finns ännu bättre skäl, särskilt i den kampanj där du kan få en "prototyp." Detta betyder att du kan få tillgång till ett kraftfullt nytt fordon, som till exempel en King Tiger, innan den historiskt sett såg dagens ljus. Du kan också befordra dina ledare. Ju fler stjärnor en ledare har, desto mer kan hans enhet göra. Genom att befordra en ledare får han en ny stjärna, max elva. Befordran kan med fördel spridas jämnt.

När du är ute i krig känns Scorched Earth lite grann som ett arkadkrigsspel (om det finns något sånt). Det är inte alls lika intensivt som Operational Art of War eller Wargamer-serien och det är mycket mer tillgängligt för den oerfarne krigsspelaren, för spelet hjälper dig på alla möjliga sätt.

Single player-spelet innehåller fyra kampanjer: Guderian, Manstein, Zhukov och Konev. Guderian-kampanjen har upp till 16 uppdrag och följer den tyska frammarschen genom Polen in i Ryssland, medan den kortare Manstein-kampanjen är baserad på den tyska offensiven vid Stalingrad. Zhukov-kampanjen är med sina arton uppdrag den längsta i spelet, medan Konev-uppdraget är baserat på de Ryska framgångarna från 1941 till 1945.

Trots att alla kampanjer är olika långa så saknas det inte utmaningar. De episodliknande kampanjerna gör att du återvänder även när du har spelat igenom dem, något som är mer än vi kan säga om filmerna i slutet av kampanjerna. Efter 18 tuffa uppdrag i Zhukov-kampanjen väntar vi oss lite mer än en kort film som visar Ryssarnas inmarsch i Berlin. Vi skulle också gärna ha sett fler kampanjer. De fyra kampanjerna har många timmars bra gameplay, men till det här priset kunde det gott ha varit ett par till. SSI kunde åtminstone ha kompenserat oss med fler scenarier. Det finns 21 av dessa nu, samt en battle generator som gör att du kan skapa egna scenarier genom att välja fiende, antal och typer av enheter. Tyvärr finns det ingen kart-



BOMBREGN De tyska styrkorna kämpar sig igenom skogen medan snön fortsätter att falla. Det finns fyra olika vädertyper i Scorched Earth: Sol, dimma, regn och snö. Alla har olika påverkan på resultatet.



BRA ÖVERBLICK Den taktiska kartan ger dig en fullständig överblick över slagfältet. Ganska snyggt, inte sant?

BYGG DIN EGEN ARMÉ

INTRESSERAD AV ATT TA ÖVER VÄRLDEN? FÖLJ DESSA FEM ENKLA STEG SÅ ÄR DU PÅ GOD VÄG MOT VÄRLDSHERRAVÄLDE. *NOT.*

STEG 1 ANLITA EN TUFFING

HJÄLTE: Jaws

Du kommer inte långt utan en riktig tuffing. För att kvalificera sig till det här jobbet måste den rätta kandidaten vara kraftig, muskulös och vara värre än alla utom din nemesis (se nästa steg). En särskild cool egenskap, som till exempel Jaws metalltänder hjälper. Ett coolt namn är inte heller fel!



STEG 2 HITTA EN NEMESIS

HJÄLTE: James Bond

Kanske ännu viktigare än en tuffing är en nemesis. En nemesis måste vara behärskad, sofistikerad, en damernas man och kunna besegra alla i din armé utan att ens börja svettas. Sean Connerys James Bond är ett bra exempel. Timothy Daltons försök var dock inte fullt lika övertygande.



STEG 3 TÄNK UT EN SINNRIK PLAN

HJÄLTE: Dr Evil's försök att frakta en atombomb till Jordens centrum

Ingen kriminell med självrespekt kan klara sig utan en plan för att få världens mäktigaste ledare på knä. Dödliga kemikalier, bomber och satelliter som skjuter kraftfulla dödsstrålar är bra att ha i ett försök att uppnå världsherravälde.



STEG 4 GÖR ALLT FEL

HJÄLTE: Alla A-Team episoder och de flesta serier som har gjorts

I stället för att döda din egen nemesis berättar du allt om din intrikata plan för honom, kläcker en sinnrik plan för att döda honom och lämnar honom åt en inkompetent vakt med order att sköta jobbet. Han rymmer och dödar alla i din armé.



STEG 5 BÖRJA OM FRÅN BÖRJAN



OMRINGADE De tyska styrkorna har omringat den lilla staden. Om det hade varit vi som suttit fast framför mynningen på en stridsvagn hade vi nog sprungit - väldigt fort!

editor. Du får nöja dig med de runt 50 kartorna som finns i spelet. Battle-generatorn är troligtvis mest populär för alla multiplayer-spelare, där upp till fyra spelare kan mötas via LAN eller Internet.

Trots alla kvaliteter som Scorched Earth har att erbjuda så kan vi inte förbise det faktum att det i stort sett inte är mer än ett tillägg till 3D Assault, och därför borde priset ha varit därefter. Till det pris som utgivaren har satt borde vi ha fått åtminstone två kampanjer till.



RISKTILLÄGG Välj mellan fyra kampanjer, två tyska och två ryska.

FRÄSCH UTMANING

I stort sett är detta ett klassiskt turn-baserat krigsspel från SSI. Det är lättare att komma in och snyggare att se på än många av dagens krigsspel. Samtidigt är det ändå inte mer än ett tillägg till 3D Assault och borde därför inte ha kostat mer än ett par hundralappar. Men vi ska inte vara knussliga, de fyra kampanjerna representerar såpass många timmars gameplay och battle-generatorn gör att du alltid kan kasta dig ut i en helt ny och fräsch utmaning.



ETT BONUSUPPDRAG Om du klarar av ditt uppdrag snabbt kan du belönas med en kraftfull "prototyp".

DOMEN

PANZER GENERAL 3

TEKNIK

- **Minimum** 233MHz Pentium II 64MB RAM 8MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 400MHz Pentium III 128MB RAM 16MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✗
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 1 LAN - 4 Internet - 4
Antal spelare per CD: 1 Antal CD per spel: 1 Minimum modem: 28 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **6**

KONKURRENTER

Red Alert 2
OK, det är varken realtid eller turn-baserat, men det är ett trevligt återseende av Command & Conquer-serien.

Panzer General 3: Scorched Earth
En utökad 3D Assault med bättre grafik, nya kampanjer och mycket bättre gameplay. Klart bäst i sin klass.

3D Assault
Fortfarande ett av de bästa spelen i genren och definitivt värt en titt - särskilt om du kan hitta det på rea.

People's General
Det sista av General-spelen med 2D-karta. Inte särskilt häftigt, men klart spelbart.

PLUS & MINUS

+ Antagligen det mest användarvänliga turn-baserade krigsspelet.
+ Episodliknande kampanjer gör att du gärna spelar det flera gånger.
+ Battle-generator gör att du kan skapa egna scenarier.
+ Ser enormt mycket bättre ut än de flesta turn-baserade krigsspelen.
- Två kampanjer till hade gett bättre valuta för pengarna.
- Priset är för högt för något som helt klart inte är mer än ett tillägg.

BETYG

Den kunde ha fått ett högre betyg, men detta känns mest som ett tillägg till 3D Assault. Om du inte är bekant med General-serien, eller har spelat klart Assault och vill ha mer, kan vi rekommendera Scorched Earth.

7

Producent: **Angel Studios** Utgivare: **Microsoft** Pris: **429 kr**

Nöje för fartdårar

GENRE **Action/racing**

Statistik

Träna upp din kartläsningsförmåga medan du rusar fram genom staden i både renodlade racinglopp och genom två nya träningslopp där du försöker utbilda dig till antingen stuntförare eller taxichaufför.

- 2 nya städer
- 10 nya fordon
- Crash-course mode
- Handbromsvändningar
- Förbättrad skademodell

Goda nyheter för de riktiga fartdårarna. De kan nu göra gatorna osäkra i **London och San Francisco** och åter får fotgängarna att springa för livet. Det är lyckad racing för hela slanten.



TÅGTERROR Varför stå och vänta på tåget när du själv kan köra din taxi genom tunnelbanan?

Det finns två modeller man kan följa när man ska göra ett gatracingspel. Man kan antingen göra som i Carmageddon, där det är en sport att meja ned så många oskyldiga som möjligt, eller i stället lägga tonvikten på den vilda racingen genom verkliga stadsgator i konkurrens med likasinnade fartdårar. *Midtown Madness 2* följer den senare modellen och gör det bra.

Av Martyn Clayden

Medan det snabbt blir enformigt att fara runt i en framtidsracer på jakt efter nya trafikoffer, visar denna uppföljare att den vilda gatracingen är långt mer underhållande när den utspelas i verklighetstrogna bilar och i välkända miljöer.

I föregångaren skulle man fara runt i det mycket detaljerat återgivna Chicago. Men den här gången har utvecklarna valt att slå på stort och inte bara erbjuda en, utan två av världens mest kända städer med plats för din framfart, San Francisco och London.

De som är bekanta med det första spelet kommer att känna igen ett par av loppen, till exempel Blitz (där man ska ta sig igenom en serie checkpoints i kamp mot klockan), Checkpoint (samma sak, men den här gången mot andra förare) och Circuit (där man far runt på en avspärrad bana). Utmaningarna är vitt skilda, beroende på om man kör på de breda och branta gatorna i San Francisco eller de smala gränderna i centrala London. Vi rekommenderar nya förare att prova Cruise-alternativet där man i lugn och ro kan lära känna gatorna innan tempot skruvas upp alltför högt.

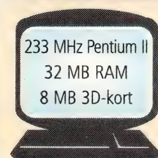
Det tar ett tag att lära sig behärska de oundgängliga handbromsvändningarna och kontrollerade sladdarna, särskilt när man pressas av en närgången motståndare eller av sekundernas tickande. Och det blir inte enklare när man provar sina krafter mot de banor som kräver att man håller en viss minimumhastighet från start till mål.

Man kommer ofta att känna sig frustrerad när man har genomfört nio tiondelar av en bana, bara för att misslyckas för att man rundar den sista kurvan lite för långsamt eller får en enda buckla för mycket.

Och just bucklor och större skador spelar en stor roll i det nya spelet. Varje kollision får vrakdelarna att flyga, fönster att krossas, röken att osa ur motorn och försämrar bilens köregenskaper. Och som om inte det var illa nog, blir polisen mer och mer intresserad av vad man gör ju mer man härjar i staden.

Även de ganska lyckade vädereffekterna hjälper till att förhöja spelupplevelsen. Vad sägs till exempel om en tur i en stor röd dubbeldäckare genom Londons centrum i nattmörker och tät dimma. Då det ju handlar om ett arkadracingspel ska vi dock nämna att

HOW LOW CAN YOU GO?



Ta bort alla ljudeffekter, kommentarer, musik och stadsljud för att få spelet att köras snabbare på en långsam dator.


TURBO PÅ En del av bilarna är så kraftfulla att du ibland glömmer att de också är utrustade med bromsar.


LUFTBUREN Möjligheten att köra på olika tider av dygnet ger möjlighet att njuta av spelets snygga ljuseffekter.


STRÄNGA SNUTAR Det är fantastiskt kul att krascha sina omgivningar, men lagens långa arm har inget sinne för humor.

BENSINKRIS? DEN MÄRKS INTE HÄR

NYTT SPEL, MASSOR AV NYA FORDON



LONDON CAB
KÄNNETECKEN: Svart och hopplöst dyr att vara kund i.
ANVÄNDNING: Undvik för vild körning, då de inte är särskilt robusta.



KLASSISK DUBBELDÄCKARE
KÄNNETECKEN: Röd, stor och ofattbart långsam.
ANVÄNDNING: Osedvanligt effektiv när den i huvudsak används som murbräcka.



MINI COOPER CLASSIC
KÄNNETECKEN: Liten, brittisk och klaustrofobisk.
ANVÄNDNING: Perfekt på trottoaren, men värdelös vid en krock.



LÄTT TAKTISK STRIDSVAGN
KÄNNETECKEN: Kamomålad, tung och solid.
ANVÄNDNING: Slö, men otroligt tuff.



KLASSISK STEGBIL
KÄNNETECKEN: Röd, tuff och mycket kraftfull.
ANVÄNDNING: Slö acceleration och tung i svängarna.



NEWTON HADE INTE GILLAT DET Ännu ett bevis på att naturlagarna måste ha överklagats i Midtown Madness.

Vad sägs om en tur i en stor röd dubbeldäckare genom Londons centrum i nattmörker och tät dimma?

grafiken inte direkt är den mest realistiska vi har sett. Men ljuseffekterna och särskilt ljudet bidrar ändå till att ge spelet den rätta storstadsstämningen.

Det stora nöjet är dock de så kallade Crash Courses. Har man någonsin drömt om en karriär som stuntförare i Hollywood eller taxichaufför i London, får man sin chans i den här avdelningen.

Man guidas antingen av en överspänd filmregissör eller en taxikunnig engelsman med grym cockney-dialekt medan man lär sig konsten att hoppa över floder och zick-zacka sig igenom rusningstrafiken. Spelaren ska ta sig igenom tre grupper av uppgifter som var och en avslutas med en "examen" som det krävs en hel del träning för att man ska klara. I gengäld belönas man för varje avklarad examen med en extra bil eller nya inställningsmöjligheter.

Särskilt taxiinstruktören och hans dialekt blir tämligen irriterande efter ett tag, men det är något man helt enkelt får finna sig i, särskilt när man kan få möjligheten att köra en Mini Cooper Classic, en VW Beetle Dune, en enorm brandbil, en Aston Martin DB-T eller varför inte en medelstor stridsvagn!

På många sätt är Midtown Madness 2 ett av de mest kompletta racing-spelen vi har sett. Det har häftiga tävlingar mot klockan eller de intelligenta datorstyrda motståndarna i två kända städer, ett brett urval av snabba och underhållande fordon under skiftande väderförhållanden, välgjorda träningsbanor och till och med möjlighet att krossa allt inom räckhåll. Därtill kommer möjligheten att köra åtta personer online, t ex i en vild omgång tjuv och polis, där fotgängarna får springa för livet. *Det* är underhållning.



GOLDEN GATE? En av världens mest kända broar återskapad in i minsta detalj.

DOMEN

MIDTOWN MADNESS 2

TEKNIK

- **Minimum** 233 MHz Pentium II 32 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 266 MHz Pentium III 64 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8
■ Antal spelare per CD: 8 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 28.8 kbps

MULTIPLAYER-BETYG 8

KONKURRENTER

■ **Midtown Madness 2**
Kör som en galning på gatorna i San Francisco eller London i denna lyckade och utmanande uppföljare.

■ **Midtown Madness**
Spelet som revolutionerade arkadracingspelen med snabb action genom de verklighetstrogna gatorna i Chicago.

■ **Carmageddon TDR 2000**
Mosa bilar, människor, zombies och köer i massmördarnas favorit-racingspel, som dock snabbt blir lite enformigt.

■ **Driver**
Underhållande racing i 70-tals look i rostiga och nedgångna amerikanare i kamp mot klockan med snutarna hack i häl.

PLUS & MINUS

+ Mycket detaljerad och autentisk återgivning av de två städerna.
+ Dubbelt så många bilar som tidigare med varierande köregenskaper.
+ Svåra, men underhållande körskolor förbättrar långsamt ens förmåga.
+ Den förbättrade skademodelleringen ger nya utmaningar.
- Taxiinstruktören blir snabbt ovanligt irriterande att lyssna på.
- Kör mot klockan-loppen kan vara aningen för svåra för nybörjare.

BETYG

Detta är renodlad arkad-racing i sin ädlaste form. Så greppa ratten, trampa pedalen i botten och styr mot Golden Gate eller West End i sökandet på intet ont anande bilister som du kan krocka all världens väg.

8

■ Producent: **Warthog** ■ Utgivare: **Infogrames** ■ Pris: **149 kr**

Galna galler på äventyr

GENRE Plattform





FINNS PÅ CD:N
Demot av *Asterix* ligger på *incite*-CD:n.

SKOGSPROMENAD Den lille gallern med den stora näsan är ute på nya äventyr i skogarna i Frankrike.

HOW LOW CAN YOU GO?

P166 MHz & 32 MB RAM 4 MB 3D-kort

Körs bra och stabilt även på en gammal Pentium 166. Det är inga problem med installation, körning eller 3D-kort.

En av de allra största tecknade seriesuccéerna genom tiderna är Asterix och hans tappra galler som sålt över 300 miljoner album och dessutom har fått både en egen spelfilm och en nöjespark. Då saknas det visst bara ett PC-spel ... och här är det nu.

Av Christian Hannibal

Spelet är en blandning mellan enkel strategi och arkadspel. Målet är att inta Gallien för att skaffa ingredienser till druiden Miraculix trolldryck. Här finns en lång rad banor, både i plattformsstil och små hyggliga spel som Bowl a' Roman, där Obelix ska försöka välta så många romare som möjligt med en bautasten.

De små extrabanorna är underhållande, men blir frustrerande om man tvingas att spela igenom dem igen för att man har missat på en annan bana.

Själva strategidelen har också en del brister. Exempelvis är det ett löjligt styrkeförhållande mellan trupperna. Om Caesar sätter in en enda legionär mot åtta galler kan legionären utan vidare slå ihjäl tre av gallerna innan han själv dör.

Indelningen av väsentliga och oväsentliga områden betyder att man snabbt börjar att ignorera de oväsentliga territorierna. Synd för de andra gallerna. Man kan dock förlåta *Asterix: Gallic War* för många av dess brister när det säljs till det mycket överkomliga priset 149 kr. Där kan man snacka om mycket spel för pengarna.

DOMEN

PLUS: Enkel styrning av strategidelen, härligt återseende av gamla bekanta, roliga "spel i spelet", lågt pris.

MINUS: Föråldrad grafik och ljud, många fel och brister i strategidelen, problem att se djupet i 3D-omgivningarna.

BETYG

Asterix varierar i spelupplevelse och kvalitet. Man får dock full valuta för det mycket låga priset - och så är spelet familjevänligt.

7

■ Producent: **Minds Eye** ■ Utgivare: **Hasbro** ■ Pris: **199 kr**

Pacman 2000

GENRE Arkad

Har de inte snart lyckats krama ut de sista kronorna ur det här gamla konceptet? Det är tankar som går runt i huvudet när man hör att det nu har släppts ännu ett nytt *Pacman*-spel.

För de få personer som inte vet om det är *Pacman* en av datorspelens åldermän. Då det första gången släpptes som arkadspel runt 1980 kom rapporter om barn som stal pengar för att kunna spela det. *Pacman* går ut på att styra en liten ostliknande figur runt i en labyrint fylld med små prickar som ska ätas och spöken som man ska undvika.

Det är inte mycket som har förändrats i Hasbros 2000-version. Labyrinten, spökena och osten finns kvar, men nu är allt i 3D. Det finns fler nivåer och banor t ex en kannibalby och banor med vatten som är fyllda med krokodiler. Det finns också nya, mer plattformsliknande, mellanbanor. På det hela taget är det ett bra gammalt recept med såpass mycket nytt att spelet ändå håller.



EN OST MED BEN En av de små mellanbanorna utspelas i en kannibalby där den lille *Pacman* ska fly från de uppretade kannibalerna.

DOMEN

PLUS: Ytterst vanebildande gameplay, enkelt att komma in i, bra vidareutveckling av gammalt koncept, utmärkt funktionell grafik.

MINUS: Ljudet blir snabbt ganska enformigt, spelet erbjuder inga större intellektuella utmaningar.

BETYG

Pacman 2000 blir kvar på hårddisken länge - man kan alltid bara spela fem minuter till. Massor av bra nya idéer.

7

■ Producent: **Cryo Interactive** ■ Utgivare: **Nordic Softsales** ■ Pris: **369 kr**

Gäspande i Grekland

Att resa är att leva, skrev H. C. Andersen. I *Odyssey* reser du i Odysseus fotspår genom det gamla Grekland, och *det* är ingen barnlek.

GENRE Adventure

STATISTIK

Du spelar Heritias, en barnsdomsvän till den kände Odysseus, som skickas ut för att finna och föra hem honom.

- 1 hjälte
- 1 mytologiskt universum
- Massor av objekt som kan plockas upp.
- Massor av dialog
- Ingen action
- 1 trist spel



NEPTUNUS PÅ KRIGSSTIGEN Det ser ju bra ut. Synd att animeringarna ser ut som overhead-bilder som rör sig över teckningar i en bilderbok.



GAME OVER, MAN När du dör får du se en sekvens där du vandrar nedför trappan till dödsriket Hades.

Antingen är karaktärerna i spelet gjorda av luft eller också är vår hjälte ovanligt fumlig med sitt vapen.

***Odyssey* är emellanåt ett ganska snyggt äventyrsspel. Landskapet i det gamla Grekland är fyllt med vassa klippor, svedda buskar och stumpar av tempelpelare och himlen brinner under den sakta sjunkande solen. Musiken låter autentisk och dramatisk, men det hjälper inte när spelet helt saknar all form av dramatik.**

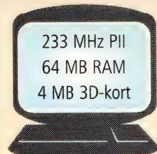
Av Thorstein Carlskov

Du spelar Heritias, en barndomsvän till den store krigaren Odysseus. Det är 10 år sedan slaget vid Troja och Odysseus har, som den enda av de överlevande segerherrarna, ännu inte återvänt. Hans fru, drottning Penelope, är sjuk av oro och längtan, så hon skickar ut dig, Heritias, för att leta efter Odysseus. Du anländer således till ruinerna av staden Troja för att påbörja ditt sökande.

Det låter ju visserligen bra, om man gillar äventyrsspel och tycker att det är spännande med grekisk mytologi. Men det dröjer alltså inte särskilt länge från det att man för första gången beträder stranden utanför Troja, tills man börjar bli irriterad. För den ofta vackra bakgrunden (se den stora bilden) förstörs av animeringarna som inte alls passar in. Det ser ut som OH-bilder som glider över en fast bakgrund.

Dessutom har spelets gameplay ett stort problem som bäst illustreras med ett exempel. Vid ett tillfälle vill man väldigt gärna ta sig in i fängelset i Troja, men fångvaktaren som står framför dörren vill inte släppa in en. Han står bara med armarna i kors och är riktigt löjlig. Då får man idén att bara hugga huvudet av honom med sitt svärd. Men svärdet fungerar inte. I stället blir man själv ihjälslagen, för det är ju en våldsam provokation att hugga efter folk med ett svärd. Antingen är karaktärerna i spelet gjorda av luft, och därmed helt osårbara, eller också är vår hjälte osedvanligt fumlig med sitt vapen, för så går det varje gång man försöker använda sig av lite gammalt hederligt våld. Mycket otillfredsställande. Detta gör att man reduceras till en sladdertacka och det gör spelet tämligen trist.

HOW LOW CAN YOU GO?



Fungerar felfritt med ett hyfsat 3D-kort.



POSEIDON Solen går ned och sticker himlen i brand. *Odyssey* är rikt på sådana ögonblick.

DOMEN

ODYSSEY

TEKNIK

Minimum	233 MHz Pentium II	64 MB RAM	4 MB 3D-kort
Rekommenderas	300 MHz Pentium II	64 MB RAM	8 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✔ Direct3D ✘ 3dfx ✘ OpenGL ✘

Ljud EAX (SB Live!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 0 Internet - 0
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

INGEN MULTIPLAYER

KONKURRENTER

■ Gabriel Knight 3
Stämningsfullt och realistiskt kriminaläventyr med Tim Curry i huvudrollen. En av genrens klassiker.

■ Grim Fandango
Fortfarande ett av de bästa äventyrsspelen trots att det är från 1998. Bizarrt, roligt och musikaliskt äventyr från Lucas Arts.

■ Den Längsta Resan
Ett Norsk-utvecklat spel med många timmars utmärkt gameplay trots lite för många fel och brister.

■ Odyssey
Elegant form, bra atmosfär och ett bra ljud kan inte dölja att spelet saknar all form av dramatik.

PLUS & MINUS

+ Historisk bakgrund i gammal grekisk mytologi.
+ Vackra landskap och miljöer bidrar till den utmärkta atmosfären.
- Sätter tålamodet på prov och får aldrig riktigt fart.
- Animeringarna ser ut som overhead-bilder som far runt i en bilderbok.
- Man tappar snabbt tråden och lusten när det aldrig är någon action.
- Manualen är bristfällig då den inte lyckas förklara vad spelet går ut på.

BETYG

Det börjar mycket bra, gränssnittet fungerar och bakgrundsgrafiken och musiken är riktigt bra. Men där är det slut. Spelet är helt enkelt för trist, animeringarna för dåliga och betyget blir därefter.

3

■ Producent: **EA Sports** ■ Utgivare: **EA Nordic** ■ Pris: **428 kr**

OPOLERAT FRÅN EA

GENRE: Formel 1-manager

De flesta större sportgrenar har kopierats med magisk precision av EA och nu har turen kommit till Formel 1-cirkusen. Men de **får nog träna** sig lite på att göra fängslande manager-spel.

STATISTIK

Led din favoritförare och ditt favoritteam till seger i 1999-säsongen i Formel 1.

- Anställ och sparka specialister
- Utför research och tillverka utrustning.
- Förhandla med olika sponsorer
- Lägg upp en strategi
- TV-bilder från loppen
- Ingen TV4-kommentator

HOW LOW CAN YOU GO?

200 MHz Pentium
32 MB RAM
2 MB 3D-kort

Om det inte varit för de grafikintensiva tränings- och tävlingsdagarna kunde man klarat sig under 200 Mhz. Men som spelet nu ser ut är det faktiskt omöjligt att köra det på mindre än Pentium 200 Mhz och 32 MB RAM.

När man tänker på hur populärt ett spel som *Championship Manager* är, är det lite av en gåta att det inte finns lika bra manager-spel för andra sportgrenar (än just fotboll). När det gäller Formel 1 är Microproses *Grand Prix World* fortfarande vår favorit, men EA tror väl att de ska kunna knuffa ned den titeln från pallen.

Din uppgift är att sköta ett Formel 1-team, med alla de små beslut som följer därav. Och du märker snart att Schumacher, Hakkinen och alla de andra förarna inte är något annat än överbetalda primadonnor och att sportens verkliga stjärnor är människorna bakom scenen, de som designar bilen och testar dess olika delar, förhandlar om sponsorkontrakt, lägger upp strategier och kokar kaffet ...

Som team-chef är det din förbannade uppgift att skaffa fram resultat, motivera förare och att hålla dig till budgeten. Och det är naturligtvis olika förväntningar på dig om du leder Ferrari-teamet eller Stewart. De stora teamen förväntar sig en placering i topp 2 eller topp 3 i slutet av säsongen, medan de mindre är nöjda med en poäng här och där. Om du lever upp till kraven får du förlängt kontrakt, annars är det arbetsförmedlingen som gäller.

När du har anställt din personal skickar de dig e-post om sina framsteg, om testresultat och ny design, så att du kan behålla överblicken i stället för att behöva få olja på händerna.

Du märker snart att Schumacher, Häkkinen och de andra förarna är överbetalda primadonnor.

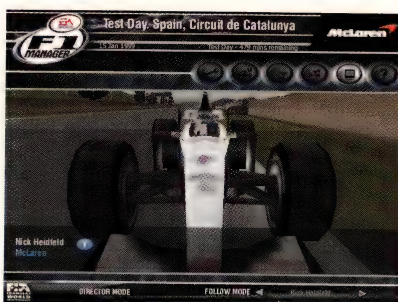


I DEPÅ Från den här skärmen kan du följa loppets utveckling och anpassa strategin.

Grafiken håller ingen högre nivå, men förbättras dock markant under själva loppen, då man ser händelserna från alla möjliga vinklar och då det skapas en äkta spänning. Här blir det också tydligt hur viktigt det är att fokusera på minsta lilla detalj i förberedelserna och att det inte är någon annans skull om det blir totalt fiasko.

Det är lite överraskande för en EA-titel att spelet saknar den sista finputsningen som deras spel annars alltid har. Gränssnittet är till exempel inte alls lika logiskt uppbyggt som i *Grand Prix World* från Microprose. Allt är meny- och musstyrt, kanske som ett försök att fånga in även de lite mer lata spelarna.

Men den late spelaren kommer under alla omständigheter ändå att tröttna på de otaliga detaljerna. Och då har man satt sig mellan två stolar. Och en sak till ... musiken kunde man gott ha vridit över lite i riktning mot det behagliga i stället för det utpräglat dansvänliga ...



PRECIS SOM PÅ TV De många kameravinklarna under loppen ger ökad realism.

DOMEN

F1 MANAGER

TEKNIK
- **Minimum** 200 MHz Pentium 32 MB RAM 2 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 266 MHz Pentium II 64 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 0 Internet - 0 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG -

KONKURRENTER

Grand Prix World
Massor av detaljer och massor av speltid. Det är helt upp till dig själv att fundera ut hur man ska vinna ett Formel 1-lopp.

F1 Manager
Till alla som gärna vill veta vad som händer bakom Formel 1-teamens glittrande och champagne-skummande fasad.

Grand Prix Manager 2
Redan över fyra år gammalt. Spelet lider av sina hopplöst föråldrade team-data och en usel kommentator.

Grand Prix Manager
Gammelfarfar i den här genren. Köp det inte ens om det är på rea.

PLUS & MINUS

+ Ett av de bästa manager-spelen inom Formel 1.
+ Spelet är gjort på en äkta Formel 1-licens så alla data är korrekta.
+ En uppsjö av detaljer omkring bilen, sponsorerna och loppen.
- Spelets 1999-data har redan blivit inaktuella.
- Både gränssnittet och den grafiska utformningen behöver en finputsning.
- Musiken är alldeles för anonym och borde ha använts bättre.

BETYG

Om man gillar Formel 1 och manager-spel är detta en utmärkt investering. Om man inte gillar någon av delarna så har man knappast lust att varken köpa spelet eller läsa den här recensionen ...

7

■ Producent: **THQ** ■ Utgivare: **Infogrames** ■ Pris: **349 kr**

Halsbrytande hektiskt

GENRE Sport

STATISTIK

- 1 skateboard
- 6 olika lopp
- 13 skaters
- Minst 500 blåmärken



SKRYTMÅNS Det krävs timtals träning och massor av blåmärken innan man kan bemästra stunts som detta i *MTV Skateboarding*.

HOW LOW CAN YOU GO?



Körs i stort sett problemfritt och utan att hacka på en Pentium II 233 utan något 3D-kort.

Var du den typen som alltid skulle krypa upp på den högsta och tunnaste grenen på trädet på skolgården? Eller den typen för vilken en stelkrampsspruta är en årlig ritual ungefär som julafton och födelsedagar? Då är *MTV Skateboarding* precis rätt spel för dig.

Av Christian Hannibal

Franska Infogrames har tillsammans med TV-stationen MTV gjort ett supertrendigt skateboardspel. Det går ut på att göra de vildaste manövrarna på skateboard och få ett erkännande från andra skaters.

Först väljer du skater. De har olika raser, kön och naturligvis klädsponsorer. Rigtiga skaters går in lika mycket för sin klädsel som vilda stunts och därför är denna funktion helt realistisk.

Därefter ska du välja ljudspår. Med namn som Pennywise, Cypress Hill och Deftones finns det en stark musiksida – resten av ljudsidan är dock inte mycket att hurra för.

Så är det dags att rulla iväg. Låt oss se. Det ser ju inte alls svårt ut. Bara upp på kanten och sedan balansera på en hand. Hur svårt kan det vara? Ooooj då! OK, uppenbarligen ganska svårt. Man märker snart att det är långtifrån lika enkelt som det ser ut och man förstår om många börjar med ett par robusta knä- och handledsskydd.

Det finns mångs stunts, men för de icke-invigda är det svårt att sätta sig in i skater-slangen och på allvar bli begeistrad när man får veta att man har gjort en *nose wheelie* eller något annat obegripligt.

Det kunde ha varit trevligt att åka på några utomhusbanor, men *MTV Skateboarding* ser ändå ganska bra ut. Animeringarna är bra och man kan nästan känna asfalten skrapa upp armbågarna.

Om du gillar att åka skateboard så kommer du säkert att gilla det här spelet också. Det kan dock bli lite trist att köra upp- och nedför ramper om man inte är intresserad av sporten.

DOMEN

PLUS: Trivsam debutant i den här genren för trendiga sportspel, bra musik, bra utmaningar i de många stuntsen.

MINUS: Överfullt med smarta varumärken, lite trist i längden för icke-kännare, en del styrnings- och grafikfel.

BETYG

Ett ganska originellt spel i den lilla undergenren för sportspel. Visar en del goda takter, men har också sina fel och brister.

6

■ Producent: **Eden Studios** ■ Utgivare: **Infogrames** ■ Pris: **249 kr**

Halsbrytande snabbt

STATISTIK

- 26 bilar
- 80 etapper
- 12 länder
- 400 km vägar



BROMSA!!! Medium vänster föröver. 155 km/h är nog lite att ta i ...

***V-Rally 2* utkommer i stort sett samtidigt som kungen av alla rallyspel, *Colin McRae Rally 2.0*, och det är orimliga odds för ett i övrigt ganska bra datorspel.**

Spelet har 26 trimmade rallybilar från verkligheten, 80 etapper, över 400 detaljerade kilometer asfalt, grusvägar, snö och is, och en fantastisk fotorealistisk återgivning på skärmen.

Det är utmanande och underhållande att spela och här finns en bra variation av spelmöjligheter: Arcade, Rally Championship, V-Rally Trophy och Time Trial. En bra nyhet är möjligheten att välja körhjälp, som till exempel bromshjälp – den tar ned den värsta farten om en kurva plötsligt visar sig vara skarpare än vad du först trodde. Spelets största problem är varken kvaliteten, prisen eller namnet.

Problemet är att den värsta konkurrenten är ett bättre spel. Men om du inte kan vänta på *Colin McRae Rally 2.0*, kan vi definitivt rekommendera *V-Rally 2*.

DOMEN

PLUS: Effektiv 3D-motor ger bra fartkänsla, detaljerade bilar, bra effekter, split-screen, varierade banor.

MINUS: Bilarna "flyter" lite för mycket på underlaget (i stället för att *köra* på det), helikoptrar och luftballonger har vi sett förr

BETYG

En visuellt snygg racer som tilltalar fans av *Sega Rally* och *Screamer*. Men *Colin McRae 2.0* ligger i startgroparna ...

7

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Hemleverans till dörren inom 24 timma

box 5083, 650 05 Karlstad
telefon 054-22 20 00
telefax 054-22 20 22
www.gameplay.se



PlayStation 2

Sonys monstermaskin kommer att släppas den 24 november för mer info se www.gameplay.se



Boondock Saints

Kult-action på högsta nivå **189:-**

Gratis katalog!

Beställ GamePlays nya katalog helt gratis.

Hela 100 sidor packade med massor av billiga och bra spel.

Gå in på www.gameplay.se





Combat Flight Sim 2

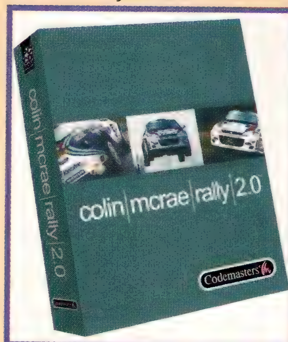
[Flygsimulator]

Ladda kulsprutorna! **399:-**

PC NYHETER

- Sveriges lägsta priser?
Som en av Europas största inköpare och leverantör av PC-Spel får alltid Gameplay in alla nya releaser i god tid innan releasedag. Detta innebär att du som kund får spelet på utsatt releasedag. Förutom leveransdagen så har vi sannolikt Sveriges lägsta priser på nya PC-Spel!

4x4 Evolution	349
Age of Empires: Collect Ed	Ring
Age of Sails 2	399
Aikens Artifact	369
Alice	399
Anachronox	399
B17 The Mighty Eight	299
Battle Isle 4	349
Blair Witch Project Vol. 1	229
Blair Witch Project Vol. 2	229
Blair Witch Project Vol. 3	229
F1 Champ Season 2000	369
F1 Manager EA	269
F1 World Grand Prix 2000	Ring
FIFA 2001	369
Freelancer	Ring
Freespace 2 Gold	349
Fur Fighters	379
Golf 2001	Ring
Grand Prix 3 99	Ring
Gunlok	369
Heist	Ring
Pizza Connection 2	Ring
Pro Rally 2001	349
Quake 3 Team Arena Exp	Ring
Racing Madness	269
Rainbow Six Covert Ops Ess.	299
Resident Evil 3	379
Rune	399
Sacrifice	349
Screamer 4x4	369
Silent Hunter 2	369
Simon the Sorcerer 3D	369



Colin McRae Rally 2.0

[Rally]

Grymt ös! **349:-**



Sudden Strike

[Strategi]

2:a Världskriget **419:-**

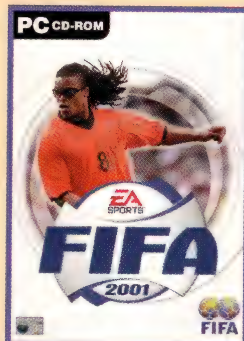


C & C red Alert 2

[Strategi]

Grymt ös! **419:-**

Bugdom	229
C&C Red Alert 2	419
Champ Manager 00/01	369
Chessmaster 8000	Ring
City Trader	Ring
Civilization Call to Power 2	379
Close Combat: Overlord	Ring
Colin McRae Rally 2	329
Combat Flight Sim 2: Pacific T	399
Commandos 2	399
Conquest: Frontier Wars	Ring
Crimson Skies	399
Hitman Codename 47	369
Hogs of War	329
Icewind Dale DVD Edition	349
IGI (I'm going in / Project IG	369
In Cold Blood	349
Jet Fighter 4	349
Journalist	Ring
KISS Pinball	229
Leadfoot	369
Legends of Might & Magic	Ring
Links 2001	399
Mcgrath vs. Pastrana S-cross	449
Sprint Car	349
Starfleet Command 2	Ring
Stunt Grand Prix	349
Stupid Invaders	349
Sudden Strike	419
SWAT 3 Elite Edition	299
Thandor	329
Tiger Woods PGA Tour 2001	369
Tomb Raider Chronicles	379
Tony Hawk 2	399
Traffic Giant	349
Tribes 2	279



FIFA 2001

[Sport]

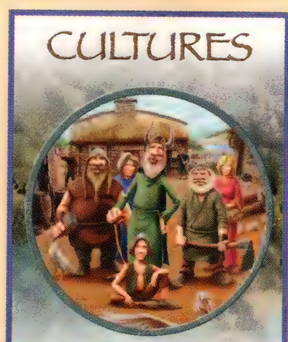
Mera mål! **369:-**



Resident Evil 3

[Action]

Skrämmande **379:-**



Cultures

[Strategi]

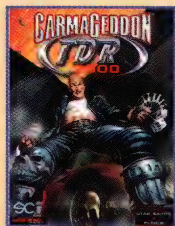
Kulturellt? **349:-**

Cultures	349
Delta Force Land Warrior	Ring
Diablo 2 Christmas Edition	349
Dirt Track	349
Duke Nukem 4 Ever	369
Escape from Monkey Island	Ring
European Super League	349
Everquest Scars of Velious	199
Mech Warrior 4	Ring
Mercedes Truck Racing	349
Moho	399
Monopoly Tycoon	Ring
Motocross	349
MTV Sports Skateboarding	349
NBA 2001	369
No Ones Lives Forever	399
Ultimate Soccer Manager 2000	349
War Torn	349
Virtual Pool 3	349
Worms World Party	Ring
X-Com Alliance	349
X-Gold	329
Zeus - Olympens Mästare	349

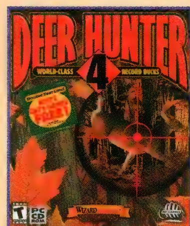
Beställ idag på www.gameplay.se eller ring 054-222 000

I LAGER JUST NU

Age of Empire	169
Age of Empire 2	379
American Rodeo Bull Rider	249
Army Men Toys in Space	249
Baldurs Gate 2 Shad of Amn	349
Bang! Gunship Elite	479
Big Game Hunter 4	269
Business Tycoon	299
C&C Tiberian Sun	199
Carmageddon TDR 2000	349
Grand Prix 3	369
Grand Prix World	349
Grand Theft Auto 2	319
Ground Control	349
Gunship	349
Heavy Metal FAKK 2	369
Homeworld	349
Homeworld Cataclysm	319
Icewind Dale	349
KA 52 Team Alligator	349
Sims	399
Soldier of Fortune	379
Spec Ops 2: Green Berets	319
Sportsman Challenge	149
Star Trek New Worlds	349
Star Trek Voyager Elite Force	379
Star Wars Episode 1 Phantom	199
Star Wars Episode 1 Racer	199
Starlancer 1.0	379
Stephen King's F13	199



Carmageddon
[Racing] 349:-
Kör så det stänker



Deer Hunter 4
[Jakt] 329:-
Nya hjortar!

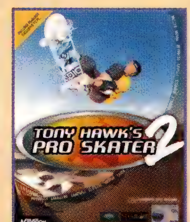


Heavy Metal FAKK 2
[Action] 329:-
Tungt!

Championship Man. 99/00	299
Close Combat IV	249
Crusaders of Might & Magic	349
Dark Reign 2	379
Deer Hunter 4	279
Delta Force 2	299
Deus Ex	379
Diablo 2	349
Die Hard Trilogy 2	369
KISS Psycho Circus	329
Messiah	199
Metal Gear Solid	399
Midtown Madness 2	399
Might and Magic 8: Day of	349
Monster Truck Madness 2	199
Motocross Madness 2.0	399
NBA Live 2000	199
Need for Speed 5: Porsche	399
Superbikes 2001	369
Suzuki Alstare Extreme Rac	319
SWAT 3: Close Quarters B	349
Sydney 2000	379
Tachyon - The Fringe	369
Test Drive 5	319
Theme Park World	199
Thief 2: The Metal Age	399
Traveller	379



Rainbow Six Cov Ops
[Action] 299:-
Special forces



Tony Hawk 2
[Sport] 399:-
Rampernas mästare

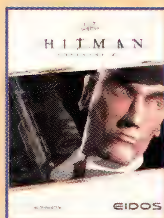


Baldurs Gate 2
[Rollspel] 349:-
Årets rollspel igen?

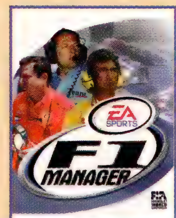
Dino Crisis	349
Euro 2000	199
Everquest Ruins of Kunark	319
Expert Pool	379
F.A. Premier League Star 2000	369
F.A. Premier League Star 2001	269
F1 2000 EA	199
Final Fantasy 8	399
Flight Unlimited 3	199
NHL 2001	379
Nira Drag Racing	319
Panzer General 3	349
Planescape: Torment	199
Polis 2	199
Quake 3 Arena	249
Roller Coaster Tycoon	229
Shogun Total War	399
Sim City 3000	369
Ultima Ascension	269
Ultimate Hunt Challenge	269
Wall Street Tycoon	319
Vampire: The Masqurade	329
Who Wants to be a Million.	249
Virtual Skipper	319



I'm going in
[Action] 369:-
Stenhårt!



Hitman Codename 47
[Action] 369:-
Nästa supersuccé?!



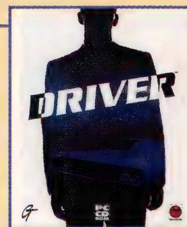
F1 Manager EA
[Strategi] 269:-
F1 Cirkus!

Beställ fler än ett spel och få en **Bonusprodukt!**

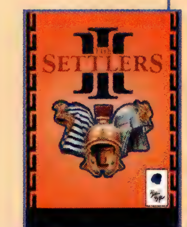
BUDGETSPEL

Detta är endast en liten del av alla budgetspel vi har i lager. Spana in på www.gameplay.se eller ring vår kundtjänst för övriga titlar.

Backpacker 2	99
Beetle Crazy Cup	129
Championship Man 2 97/98	169
Darkstone	119
Diablo	119
Die Hard Classic	119
Discworld Noir	129
Driver	129
Fleet Command	119
Gangsters	119
Grand Theft Auto	119
Heroes of Might & Magic 2	129
Heroes of Might & Magic 3	129
Hidden & Dang. Fight For Free	119
Hidden & Dangerous	119
Might & Magic 7	129
Need for Speed 3 Classic	119
Polis 1 Blå	99
Polis 1 Röd	99
Settlers 3	119
Spec Ops	119
Superbikes 99	119
Swat 2	129
Theme P. + Theme Hos. Class.	119
Thief Gold	169
Toca Touring Car	99
Toca Touring Car 2	129
Tomb Raider 2 Golden M Pr.	199
Tomb Raider 3	199
Total Annihilation Kingdoms	129
Unreal Tournament Edition	129
Wheel Of Time	129
Worms 2	129



Driver
[Racing] 129:-
Under cover



Settlers 3
[Strategi] 119:-

EXPANSIONER

Expansioner
Förlänger livet på
dina favorit spel.

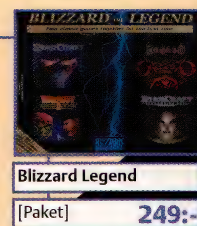
Age of Empire Rise of Rome	269
Age of Empires 2 Conquerors	279
Baldurs Gate	169
C&C Tiberian Sun Firestorm	149
Half Life Opposing Force	249
Rogue Spear: Urban Operat.	249
Roller Coaster Tyc. Added Att	199
Roller Coaster Tyc. Loopy L.	199
Sims Livin' it up Expansion	229
Starcraft Brood Wars	199



Roller Coaster Tycoon
[Expansion] 199:-
Loopy Landscapes

SPELPAKET

Settlers 3 Gold	349
Half Life Generations	339
Heroes 3 Shadow of Death	339
Blizzard Legend	249
Starcraft + Starcraft Broodwar	349
Heroes of M&M 3 Double Pack	299
Baldurs Gate Double Pack	249



Blizzard Legend
[Paket] 249:-
Milstolpar

Beställ idag på www.gameplay.se eller ring 054-222 0

PC TILBEHØR



HK Gamepad Pro Usb
169:-

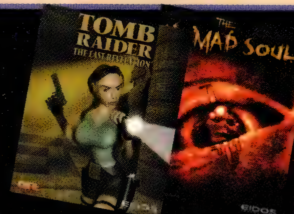
3Dfx Voodoo5 5500 AGP 64Mb	3599
CL 4Point Surround Speakers	849
CL Geforce 2 AGP 32Mb RAM	3599
CL Geforce 256Pro	2999
Game Voice USB	499
HK Gamepad Pro Usb	169
HK Premier Pad PC	149
HK Sidewinder Dual Strike USB	549
HK Sidewinder Freestyle Pro PC	449
HK Sidewinder Game Pad Pro	399
HK W-man Gamepad	299
HK W-man Gamepad Extreme	499
HK W-man Gamepad Thunderp	99
JS Sidewinder Force Feed. 2	899
JS Sidewinder Force Feedback P	1199
JS Wingman Attack	199
JS Wingman Extreme Digital 3D	399
Keyboard Cordless iTouch+Mus	999
Keyboard Internet	249
Mus Cordless MouseMan	599
Mus Cordless Wheel Mouse	379
Mus Wingman Gaming USB	379
Ratt Ferrari Shock 2 Force	1299
Ratt Saitek R4	399
Ratt Saitek RX 150	399
Ratt SideWinder Force Feedbac	1349
Ratt Wingman Force Feedback	1399
Strategic Commander USB	599
USB Hub Wingman 4-Port	499



Sidewinder Game Voice USB 499:-



PC UDSALG - HJÄLP OSS TÖMMA LAGREN!
99:-/st eller köp 3 för 199:-

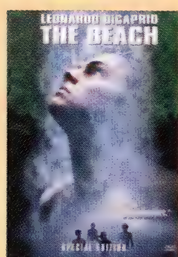


101st Airborne Rangers
F16 Agressor
FIFA 99
Force 21
Ford Racing
Grand Touring
Gulf War Operation Hammer
Imperialism 2
Indiana Jones Infernal Machine
Interstate 82
Jazz Jack Rabbit 2
Jetfighter Full Burn
Jönsonligan
Lands of Lore 3
Lego Racers 99
Mayday
Mega Man X4
Mega Pack 8
Mig 29 & F16
Need for Speed 3
Nerf Arena
NHL 99
Nocturne
Nomad Soul
Ollie & Olivia
Pizza Syndikatet
Populous
Pro Pinball Big Race USA
Rally Champ + X-miles
Roll Cage
Sega Rally 2
Sensible Soccer WC 98
Ski Racing
Smartpack (Atlantic.BlackOut.K
Stinky & Beaver
Street Fighter Alpha 2
Tomb Raider 4
Tomb Raider Trilogy
Tommy och Oskar
Total Annihilation
Trespasser
X-Files

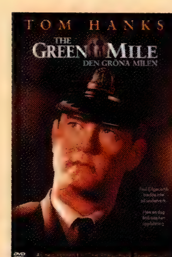
DVD REGION 2 FILMER

Sveriges lägsta priser på filmer? Nedan finner du ett litet urval. Ytterligare 1000-tals filmer finns på www.gameplay.se











13:e Krigaren	219
200- års mannen	219
AC/DC No bull- Live in Madrid	219
Agent 007 Goldfinger	219
Agent 007 I hennes majestäts h	219
Agent 007 Man lever bara två g	219
Agent 007 med rätt att döda	219
Agent 007 ser rött	219
Agent 007 Världen räcker inte	229
Agent 007 Åskbollen	219
Alien 1	269
Alien 2-återkomsten	269
Alien 3	269
Alien Legacy Box (samling)	895
American History X	189
American Pie	189
Anna och Kungen	229
Any given sunday	189
Astronaut's Wife	189
Beach	219
Belägringen	229
Big Daddy	219
Black Mask	189
Blade	189
Blade Runner Directors Cut	189
Blair Witch Project	219
Blast from the past	189
Bringing out the dead	219
Cable Guy	219
California Man	189
Ciderhusreglerna	189
Color Of Money	149
Color Purple	189
Con Air	189
Das Boot	219
Den engelske patienten	219
Die Hard	229
Die Hard 2	229
Die Hard 3	149
Easy Rider	219
Ed TV	219
Enemy Of The State	189
Entrapment	229
Face Off	189
Fight Club	229
Fucking Åmål	219
Födelsedagen	199
Get Shorty	219
Green mile - Den gröna milen	189
I Skottlinjen	199
Jagad	189
Jimi Hendrix	189
Jurassic Park	219
Jurassic Park - The Lost World	219
Jägarna	219
Krigarens hjärta	189
LA Confidential	189
Mannen med järnmasken	219
Matrix	189
Memphis Belle	149
Midnight Run	219
Möt Joe Black	219
Negotiator	189
Netforce	189
Nirvana	149
Notting Hill	219
Pelikanfallet	189
Pokemon- Filmen	189
Resurrection	189
Ronin	219
Scream 3	219
She's All That	189
Sju Brudar - Sju Bröder	149
Sliding Doors	189
Sommersby	149
Taxi	189
Taxi Driver	219
Terminator	219
Three kings	189
Wedding Singer	189



Pioneer

DVD Pioneer DV-530

En mycket prisvärd kvalitets DVD-spelare från Pioneer som givetvis är Code-free

DVD Hårdvara

- ett urval av de bästa maskinerna just nu. Läs mer om dem på www.gameplay.se

DVD Pioneer 530 Code-free	4595
DVD Samsung 511	2695
DVD Samsung 611	3295

Hemleverans till dörren inom 24 timmar



gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

box 5083, 650 05 Karlstad
telefon 054-22 20 00
telefax 054-22 20 22
www.gameplay.se



PS one™

PS-One Standardpaket

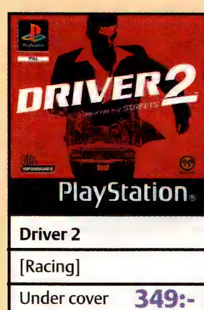
PS-One basenhet inkl. scartkabel, strömsladd, handkontroll och demo-CD och två års garanti.

Vårt pris 1299:-

PS One basenhet

Nu i ett smidigare format.





Driver 2
[Racing]
Under cover **349:-**



Medal of Honor Underground
[Action] **419:-**



Tomb raider Chronicles
[Äventyr] **Ring**
Men är inte Lara död?

Alien Resurrection	419
Bond Twine	419
Championship Motocross 2001	449
Chicken Run	399
Crash Bash	369
Dave Mirra Freestyle BMX	399
Dino Crisis 2	449
Djungelboken utan Dansmatta	369
Donald Duck	349
El Dorado	249
ESPN Great Outdoor Game	369
FIFA 2001	419
Hidden and Dangerous	399
Int. Superstar Soccer 2000	369
Knock Out Kings 2001	419
Mike Tyson Boxing (Prince Nase	449
MTV Sports: Pure Ride	449
NBA 2001	419
Ready 2 Rumble Boxing 2	349
Reel Fishing 2	369
Rogue Spear	349
Sno-Cross Champ Racing	449
Spyro 3 Year of the Dragon	369
Strider 2	449
This is Football 2	369
Tiger Woods PGA Tour 2001	419
Tomb Raider Chronicles	Ring
Ultimate Fighting Championship	449

VIKTIG INFORMATION

- Ställ dig i Gameplay's Playstation 2 kösystem!

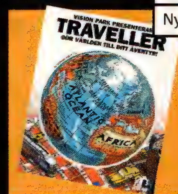
Eftersom Gameplay är en av Europas största Playstation handlare har vi blivit tilldelade många Playstation 2. Denna tilldelning är tyvärr bara en bråkdel av vad vi har order på för leverans den 24 November. Gameplay kommer därför att arbeta oss igenom förbokningskön tills det blir din tur! Givetvis vill vi kunna leverera även till dig som inte har förbeställt och arbetar dagligen med att förhandla till oss extra volymer av Sony Europa (SCEE).

Förbeställer du en Playstation 2 av oss idag kommer du antagligen kunna ha leverans i början av februari 2001. Hittar du ingen basenhet där du bor så är Gameplay bästa stället att förboka en Playstation 2 för senare leverans. Innan vi har skickat någon basenhet kan du alltid kostnadsfritt avbeställa din order.

Ring oss idag och ställ dig i Gameplay's Playstation 2 kö!!!



NHL 2001
[Sport]
Ny säsong! **379:-**



Traveller
[Äventyr] **379:-**
Res jorden runt!



Midtown Madness 2
[Racing] **399:-**
Galenskapen fortsätter!

BONUSPRODUKTER

GRUPP 1 - BESTÄLL 2 SPEL ELLER TILLBEHÖR • GRUPP 2 - BESTÄLL 4 SPEL ELLER TILLBEHÖR OCH VÄLJ EN AV FÖLJANDE UTAN KOSTNAD

Grupp 1

DC X-Tender
DC RGB Kabel
GBC AC Adaptor
Color & Pocket
GBC Battery Pack
Recharge. Color
N64 X-Tender
N64 Jolt Pack
N64 RGB Scart Kabel
N64 Minneskort 4X större
PC Kart Race
PC Speed Haste
PCBoard Games Comp
PC Arcade Horse Racing
PC Snooker 147
PC Football Masters
PC Super Kid
PC Sports Superbike
PC Casino Madness
PC Int. Rally Championship
PSX X-Tender
PSX Link Kabel
PSX RGB Super AV Kabel
PSX Minneskort 15 block
ÖVRIGT Zelda T-Shirt

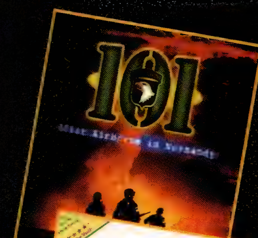
Grupp 2

DC Rumble Pack
DC NFL QBC '2000
DC Psychic Force
DC Wild Metal
DC Minneskort 1Mb
N64 HK Controller Plus
PC Jazz Jack Rabbit 2
PC Jönssonligan
PC 101 Airborne
PC F16 Agressor
PC Lego - Friends 99
PSX 40 Winks
PSX Toshinden 3
PSX FIFA: RTWC 98
PSX NFL Blitz '2000
PSX Rollcage
PSX Actua Soccer 3
PSX MTV Snowboarding
PSX C&C
PSX Fifa 99
PSX JP2: Lost World
PSX HK Advanced Jolt Controll
PSX Minneskort 360 Bl
ÖVRIGT Gameplay T-Shirt

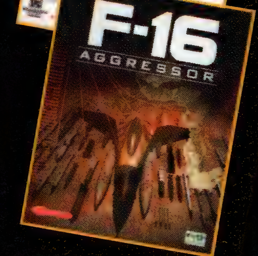
Villkor: Du kan även blanda begagnade produkter i beställningen. Minsta ordersumma för att erhålla grupp 1 bonus är 300 kr (grupp 2 = 600 kr). Har du beställt 4 eller fler spel eller tillbehör kan du välja att få 2st produkter ur grupp 1. Basenhet räknas ej som spel eller tillbehör. Detta erbjudande kan ej kombineras med andra rabatt eller paketerbjudanden. Ifall någon bonusprodukt skulle vara slutsåld äger Gameplay rätt att skicka en liknande produkt till samma värde.
Detta erbjudande gäller t.o.m 31 januari 2001.



BONUS







HÅRDA NYHETER

KRIG I 3D-LAND

Det kalla kriget mellan chip-fabrikanterna 3dfx och nVidia har nu eskalerat till skottväxling. De två företagen möts nu i rätten i en strid om vem som var först med alla goda idéer.



Chip-giganterna nVidia och 3dfx brakar samman som två vildsinta tjurar om 3D-hardware-patent. NVidia, som bland annat tillverkar det populära GeForce-chipet har nu dragit 3dfx inför rätta för brott mot hela fem olika hardware-patent.

NVidia har ännu inte offentligt specificerat vilka brott mot patentlagstiftningen det handlar om, men stämningens syfte är att begränsa 3dfx möjligheter att producera, sälja eller importera produkter som nVidia anser innehåller de "stulna" idéerna - vilket omfattar grafikkorten Voodoo3, Voodoo4 och VSA Voodoo5.

De två företagen har varit på kollisionskurs sedan 1998, då 3dfx beskyllde nVidia för att kopiera deras teknologi. Den saken är ännu inte avgjord.

"NVidias stämning är uppenbart ett försök att uppnå en förlikning i fallet från 1998," säger Alex Leupp, direktören för 3dfx. Det är inte utan att man undrar om han har rätt.

SKOLBARN UTVECKLAR JOYSTICKS

Hardware-producenten Joytech vill låta studenter designa joysticks till deras växande serie av PC-produkter.

Joytech bjöd in en bunt designstuderande från olika engelska universitet till en idétävling med syfte att utveckla en serie coola game controllers i stil med dem som man kan få till t ex Dreamcast och Nintendo.

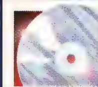
Den student, som lyckas klämma fram de bästa idéerna kommer att få en 12 månaders praktikperiod på Joytechs utvecklingsavdelning samt en resa till Hongkong för att se sin design bli tillverkad. Vi hoppas kunna visa den vinnande designen i nästa nummer.

FEEL THE FORCE

LOGITECH LYFTE PÅ TÄCKELSEN för sina nya joystickar förra månaden. WingMan Strike Force 3D är en kompakt joystick som är särskilt lämpad för de som spelar rymdstridsspel och flygsimulatorer. Den är designad med en liten force feedback-fot, som till skillnad från många av sina artsfränder, kan klämmas in även på de mest överbelastade skrivbord. Logitech visade också upp en force feedback-version av den utmärkta WingMan gamepad. Vi recenserar snarast. Mer info hittar du på www.logitech.com.

KONKURRENT
På en marknad som alltmer tillhör Microsoft, hoppas Logitech kunna sno åt sig en del av kakan med sina nyutvecklade joystickar.





FINNS PÅ CD:N
GLSetup-programmet ligger på din *incite*-CD.

FÖRSÖKSKANINER SÖKES



Superanvändare som gillar att pilla med de allra senaste beta-drivrutinerna kan glädja sig åt en uppdatering av det populära GLSetup-programmet - nu till version 1.0.0.117.

Programmet, som du kan hitta på den här månadens *incite*-CD, identifierar automatiskt vilket 3D-kort du har och installerar rätt drivrutin. GLSetup klarar alla de populäraste 3D-korten, som Voodoo, Matrox och nVidia. DirectX 7 måste vara installerat innan man kan uppdatera, men det har väl de flesta spelare redan.

Det handlar om en beta-version, så bli inte förvånad om det kraschar ibland - det är priset man får betala för att vara försökskanin. Företaget blir utomordentligt glada om alla buggar som upptäcks rapporteras via e-post och det så kallade GLBug-programmet.

HARDCORE-TEST

SIDEWINDER FÖR STRATEGI

■ Producent: **Microsoft** ■ Pris: **549 kr**

CONTROL FREAK

Commander är förprogrammerad för följande spel:

- Age of Empires 2
- Alpha Centauri
- Asheron's Call
- C&C Tiberian Sun
- Close Combat 3
- Dungeon Keeper 2
- Earth 2150
- Homeworld
- Invictus
- Mech Commander
- Metal Fatigue
- Myth 2
- Farao
- Populous
- SimCity 3000
- Star Trek Armada
- Star Trek Starfleet Command
- Star Wars Force Commander
- Starcraft (All)
- Warzone 2100



ÄR DET ETT UFO?
Bakom den utflippade designen på Strategic Commander finns en mycket kompetent utrustning.

Ett tillbehör som du kan få till ett vettigt pris. Gör realtidsstrategi ännu coolare. Rekommenderas. **8**

VAD I H-E ...! Marsmänniskorna anfaller och det står Microsoft på deras UFO! Och är det inte Bill Gates som sitter och flinar däruppe i UFO:ts cockpit? Det var väl kanske ingen större överraskning.

Nej, OK, UFO:t är inget UFO, det är bara en utflippad game controller. Men trilla inte omkull riktigt ännu, för Microsoft har tidigare gjort joystickar med kurvor – som inte fick någon att byta ut sina gamla Sidewinder-gamepads för att de var för ambitiösa.

Strategic Commander används med en mus och är designad för att användas enbart med vänsterhanden. Och så kan de vänsterhänta därute, som på vår inrådan har investerat i en IntelliMouse Optical, börja skrika. För nu får man lik förbaskat köra musen med höger hand.

Strategic Commander är, som namnet kanske kan tyckas antyda, utvecklad särskilt för strategispel. Enheten består av två plastklumpar – en fot som lätt kan sättas fast på de flesta ytor, och en musliknande topp som kan röras några centimeter åt alla håll. I nosen har Commander sex knappar som kan förprogrammeras till att utföra hela serier av åtgärder – vilket sparar tid i ett hektiskt multiplayer realtidsstrategispel.

Det är ganska enkelt att själv programmera knapparna, men som de flesta Sidewinder-produkter så medföljer en samling förprogrammerade kombinationer för de vanligaste (strategi-) spelen.

Under pekfingret har man en knapp för att zooma in och ut. Den sitter helt rätt placerad, för näst efter det vanliga scrollandet på kartan, som man gör genom att vrida på toppen, är zooming det man gör mest.

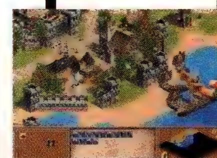
Strategic Commander är mycket snabbare än att köra med ett tangentbord, just för att det kan utföra flera åtgärder med samma knapp. Vi kan ta *Age of Empires II* som exempel. De förprogrammerade kombinationerna visas i rutan till höger. De sex knapparna styr, som synes, respektive *build farm, go to town centre, idle villager, build house, build villager* och *set waypoint.*

De tre skift-knapparna på sidan av toppen innehåller upp till arton kommandon till vilka spel som helst och de är bara två klick bort. Och ytterligare tre knappar på foten ger tillgång till förprogrammering av upp till 72 kombinationer – om du kan komma ihåg så många.

Om man är en äkta strategi-fan så finns det således ingen ursäkt för att inte springa ut och köpa Strategic Commander.

SPEED DEMON

HÄR SER DU HUR DU KAN STYRA AGE OF EMPIRES II MED COMMANDER



■ ***BUILD FARM KNAPP 1***
Välj en gubbe med musen, tryck på *Build Farm*, placera gården och vänsterklicka med musen.

■ ***GO TO TOWN CENTER KNAPP 2***
Springer direkt till town center.

■ ***IDLE VILLAGER KNAPP 3***
Hittar nästa lediga man. Om alla dina män är upptagna händer inget.

■ ***BUILD HOUSE KNAPP 4***
Välj en gubbe med musen, tryck på *Build House*, placera huset och vänsterklicka med musen.

■ ***BUILD VILLAGER KNAPP 5***
När du trycker på *Build Villager*, kommer du till town center och en man väljs.

■ ***SET WAYPOINT KNAPP 6***
Du sätter en waypoint genom att välja en enhet och hålla ned *Set Waypoint.* Klicka på den ruta som du vill gå till, släpp knappen och välj destination.

MERA MICROSOFT

■ Producent: **Microsoft** ■ Pris: **799 kr**



TVINGA DIG SJÄLV
Joystickar ger en mer realistisk upplevelse än pads eller en ratt, så varför inte skämma bort dig själv?

VI ÄR INTE MUTADE av Bill Gates. Vi skulle naturligtvis gärna ta lite av hans pengar, men orsaken till att vi i detta nummer har valt att testa två Microsoft-produkter är helt enkelt att det är två bra grejer.

Det senaste från Seattle-giganten är den nya Sidewinder Force Feedback 2-joysticken. Nu vet vi ju alla att de två orden "force" och "feedback" kan ge de flesta spelare kalla kårar vid tanken på hur mycket pengar dessa produkter brukar kosta. Men å andra sidan så lägger du ju inte ut pengarna om du inte A: är en riktig flight sim-fan eller B: gillar space combat som *Starlancer* och *Wing Commander* eller C: har mer pengar än hjärna. Om du inte kan skriva under på minst en av de tre punkterna så kan du egentligen lika gärna köpa dig en av de billigare joystickarna på marknaden.

Force feedback är ett relativt modernt fenomen som fungerar bra i vissa fall och inte gör varken till eller ifrån i andra fall. Det är till exempel ingen större funktion i att överföra feedback till en ratt när man kör över ett gupp – ratten rycker lite till höger och vänster när man ju egentligen borde ha en stol som hoppar till i spel som till exempel *Need for Speed* (för övrigt ett av de bästa exemplen på att en force feedback-ratt faktiskt ändå kan vara ganska bra att ha), som det gör i riktiga arkadspel när man kör över en ramp eller ett hål i marken.

Joystickar som denna rör sig runt två axlar och feedbacken kan således utnyttjas bättre. Om man till exempel kör en bil och en annan bil landar på ditt tak vid ett hopp bakifrån, kan joysticken rycka till framåt för att simulera effekten. Eller om man accelererar snabbt i *Motocross Madness 2* så drar joysticken ifrån en, precis som gashandtaget på en riktig motorcykel skulle göra.

Faktiskt har force feedback-joystickarna blivit så bra att man i till exempel *Crimson Skies* (åh nej, Microsoft igen – det *är* inte vårt fel) kan känna turbulensen när man flyger in i, och ut ur, molnen.

Force feedback-joystickar är traditionellt sett massiva och tunga prylar med en fot i samma storlek som en skokartong, så att allt ska sitta på plats. Microsoft har nu tagit sig i kragen och den nya stickan är mycket mindre.

En annan väsentlig förändring är att den klumpiga transformatorn har försvunnit. Joysticken ska naturligtvis ha ström, men nu handlar det om en tunn sladd som du kan gömma bakom bildskärmen .

En ny force feedback-motor har de också hunnit göra. Den kan hantera alla effekter ända från minsta knuff till en våldsamt skakande cockpit. Motorn är kraftig nog att svänga runt med din arm, men inte stark nog att kasta dig hela vägen över skrivbordet. Detta är naturligtvis ett fel, men det får man väl försöka lära sig att leva med ...

Joysticken har åtta programmerbara knappar. Stickan har blivit aningen mer kurvig, men är i övrigt inte så olik sina föregångares vinnande design. Den kan dock nu programmeras för *strafing* och känsligheten kan ställas in individuellt.

Om det bara är priset som står mellan dig och en force feedback så kan du kanske hitta den billigare på Internet. Detta är i övrigt en varm rekommendation, men om du sitter med en äldre modell som fortfarande fungerar kan du kanske vänta tills priset har fallit lite.

En ny vinnare har utvecklats i Sidewinder-serien och den kommer utan tvivel att sätta nya standarder för framtida force feedback-joystickar.	**9**

MÅNADENS FRÅGA

VI LÖSER DINA TEKNISKA PROBLEM
Skicka dina frågor om hardware till
pcgames@intertec.se

Uppgradering av PC:n

Hej! På grund av större resursbehov har vi bytt ut vår AST Pentium 133 med 16 MB RAM mot en P200 med 80 MB RAM. Vi har lagt till ett nytt Voodoo2-kort (12 MB). Många spel kör förbluffande bra, men detaljer och hastighet kunde vara bättre. Vi funderar på om vi helt enkelt skulle kasta ut det gamla moderkortet och ersätta det med ett PIII 633 MHz eller motsvarande. Denna lösning har vi uppskattat till ca fyra-fem tusen kronor, vilket vi finner "acceptabelt". Men är det praktiskt MÖJLIGT??? AST har ju för övrigt försvunnit från den europeiska marknaden och man får INGEN support – förutom gamla hemsidor på en server i USA. Vi tycker också att er tidning är inspirerande och har många bra artiklar.

Vänliga hälsningar
Henning och Nicolai Bongard (far & son)



COMPUTER-OLDIE Det är klart att man kan spela spel på en Pentium 200 med Voodoo2-kort, så länge spelen inte är helt nya. Här är det *Drakan* som snurrar på en P233 med ett Voodoo2-kort.

Hej Nicolai och Henning. Jag tror att ni har stött på ett mycket grundläggande problem, nämligen att er gamla PC inte kan uppgraderas längre. Standarder ändras/förbättras hela tiden och det största hindret för det ni vill göra är att strömförsörjningen i datorlådan inte är kompatibel med de nya moderkorten. Ni har troligen en AT-strömförsörjning, medan dagens standard är ATX, och de har olika kontakter på ledningarna och nya funktioner inom bl a strömsparande. Lösningen är dock inte alltför avskräckande, då en ny datorlåda kostar ca 650-1 000 kronor. Vissa PC-tillverkare gör dessutom egna moderkort som inte passar in i vanliga ATX-lådor och ett nytt moderkort kommer därför kanske inte att passa i er datorlåda, även om det är ett AT-kort. Jag vet inte om detta gäller AST, men det tror jag inte. Dock kan vi inte rekommendera ett AT-kort.

En uppgradering skulle kunna se ut ungefär så här: Moderkort m/VIA Pro133 Chipset, 1 000 kr. Processor AMD Duron 700 MHz, 1 200 kr. RAM 128 MB, 1 300 kr. ATX-låda, 600 kr. Totalt 4 100 kr. För att spara pengar kan ni vänta med att köpa mer minne, då 80 MB räcker så länge. Lycka till!

PCI-förvirring

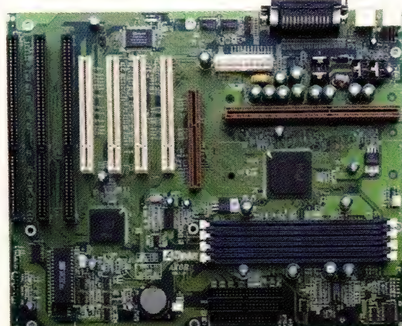
Hej! Jag har en Compaq Presario 5170 och behöver ett nytt 3D-kort. Denna modell saknar PCI-port, så jag undrar om ni kan rekommendera något kort. I övrigt vill jag bara säga att ni gör en supertidning.

Hälsningar, Henning

Hej Henning. Jag antar att du menar att du inte har någon AGP-port. Om du tar en titt inuti PC:n så ser du några vita portar och några bruna portar. De bruna är ISA och de vita är PCI. På din PC tror jag att det sitter ett ATI Rage-grafikkort som kan vara ett integrerat AGP-kort på moderkortet, men troligen ingen plats för uppgradering till ett nytt AGP-kort. En mycket dålig inställning från maskinvarutillverkarens sida för att spara ca 50 spänn per PC.

Det bästa du kan välja är nog ett Voodoo-grafikkort. De finns i PCI-versioner och är bra och stabila kort. Du bör inte köpa något mindre än ett Voodoo3 3000, och om du verkligen vill slå på stort kan du ju pröva med ett Voodoo5 5000 med 2 grafiska processorer och 32 MB RAM.

Om det verkligen inte finns någon PCI-port, (otroligt vad de kan hitta på ibland ...) så sitter du med "skägget i brevlådan." Då får du nog köpa en helt ny dator. Får jag isåfall föreslå något annat än Compaq... :-)



MODERKORTET **ISA- och PCI-porterna är de avlånga bruna och vita detaljerna på kortet.**

Virus från DeusEx-demot?

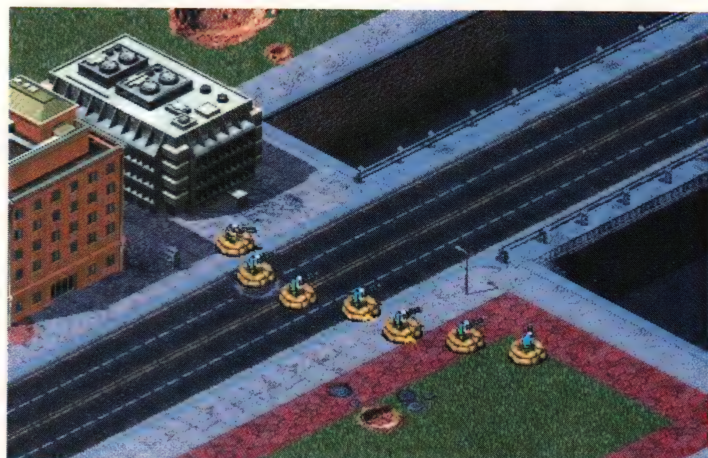
Efter att ha installerat ett demo av DeusEx från incite PC Games-CD:n fick jag ett virus som säger att Windows inte kan hitta en nödvändig DLL-fil. Jag vill därför att ni kontrollerar det här demot en extra gång. Måste jag installera om hela PC:n eller kan jag på något vis ta bort det irriterande DLL-meddelandet?

Hälsningar Bendik Høibraaten

Hej Bendik. Det rör sig knappast om ett virus, men möjligen ett problem som har uppstått under installationen. Vad heter den Windows-fil som datorn frågar efter? Får du över huvud taget igång Windows? Jag tror att problemet är relativt enkelt att avhjälpa. Ring vår hjälplinje (08-21 00 92) på onsdagar mellan 18.00 och 22.00 så hjälper vår supportavdelning dig att få din PC på benen igen.



HÖGEXPLOSIV Se upp när du kämpar i närheten av oljetankarna. Om de träffas kan de förvandla omgivningen till ett brinnande inferno.



ETT SLAGFÄRDIGT GÄNG När dina GI:s har intagit sin ställning så är de svåra att övervinna, även för tunga pansarvagnar. Den här bron kan anses vara säkrad.

C&C: Red Alert 2

Det kalla kriget mellan Sovjetunionen och västvärlden har flammat upp i *Command & Conquer: Red Alert 2*. Ett taktiskt krävande spel, där du lätt kan köra fast. **OM DU FÅTT PROBLEM MOT SLUTET AV SPELET**, kan de här kartorna vara till hjälp i de sista och svåraste uppdragen, oavsett om du väljer att spela för de allierade eller som kommunist.

ALLIERAT UPPDRAG 10

1. Ställ upp din mobila byggenhet vid laboratoriet. Bygg upp ett raffinaderi.
2. Placera dina Stealth-tanks vid basen. De kan effektivt användas till anfall mot den ryska basen (en motståndare mindre).
3. Inta och beskydda det skadade raffinaderiet.

Se till att skydda din huvudbas och Einsteins laboratorium ordentligt. Och barrikadera dig sedan tills du har byggt upp tillräckligt med styrkor för att utradera fienden en efter en.



ALLIERAT UPPDRAG 11

1. Här anländer de första motståndarna. Ett par prisma-torn utrotar angriparna.
2. Detta raffinaderi är målet för det andra anfallet. Bygg upp prisma-torn och maskingevärsnästen till försvar.
3. Inta oljetornen. Även här måste du upprätta försvarsställningar.

Fienderna fortsätter att komma från alla håll. Bygg upp en serie maskingevärsnästen, prisma-torn och patriot-ställningar. Var särskilt uppmärksam på sydkusten, där de sovjetiska slagskeppen plöjer fram. Ta hand om dem innan de hinner göra någon skada.

För att genomföra uppdraget måste du ta väl hand om de två sovjetiska kärnkraftverken. Teleportera trupper till det östliga kraftverket och anfall samtidigt det andra med tre eller fyra hangarskepp. På det viset släcker du ljuset hos fienden och får lättare att genomföra det avgörande anfallet.

2

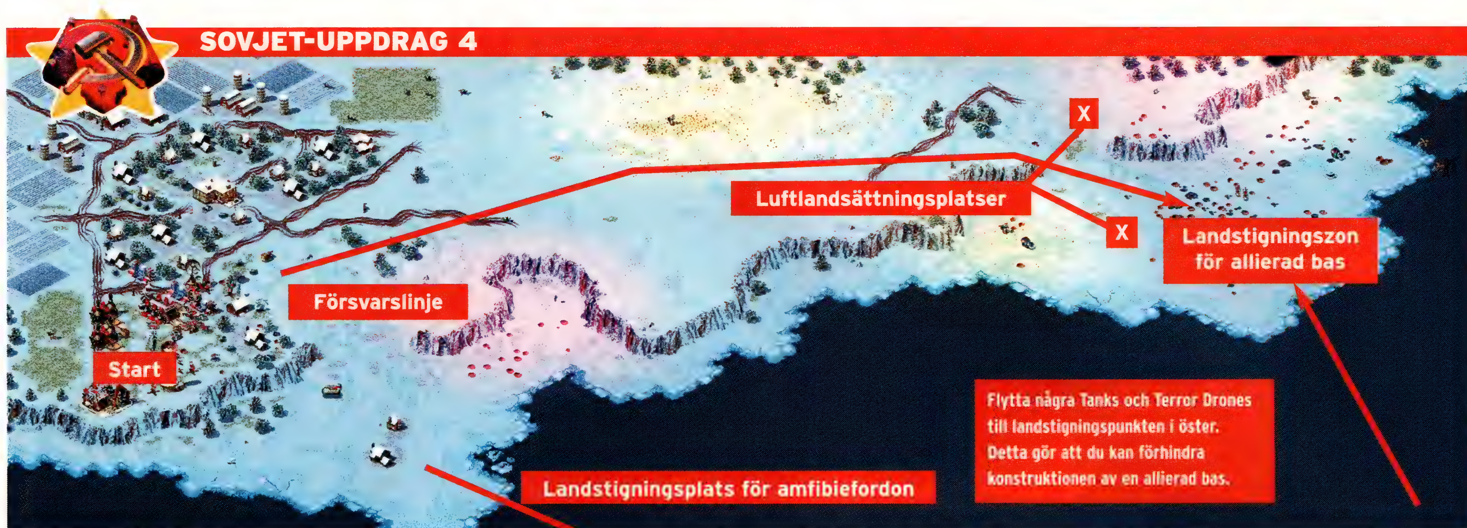
3

1

Kärnkraftverk


ALLIERAT UPPDRAG 12
TIPS 1: Försvaret är avgörande. Träna upp ett stort antal GI:s och intag en efter en alla byggnader omkring din bas. Infanteriet i byggnaderna är särdeles effektiva mot de anfallande styrkorna.
TIPS 2: Koncentrera dig återigen på kärnkraftverken för att försvaga motståndaren. De två kraftverken i väster är ganska lätta att förstöra med specialtränade SEAL-soldater.
VARNING: De största hoten är, näst efter atomraketerna, fiendens zeppelinare och V3-raketer.
Rysk utpost
2 kärnkraftverk
Oljetorn
Kreml
Rysk utpost
Oljetorn
2 kärnkraftverk
Oljetorn
Rysk utpost
Oljetorn
2 kärnkraftverk

SOVJET-UPPDRAG 4



SOVJET-UPPDRAG 5

3
Svävare

Eiffel-tornet

Försvarslinje

Museum

2

Transport-fordon

1. Förstör katedralen först. Det finns en pengakista dold därunder. Tag dig sedan fram längs vägarna genom att skjuta på oljetunnorna. Explosionen skadar fiendens divisioner.

2. Spräng muséet för att få tag på ännu en pengakista. Bryt inte igenom försvarslinjen i öster! Den är för starkt uppbyggd. Fortsätt uppehålla dig i olika byggnader för att kunna slå ut patrullerande marktrupper utan att riskera något.

3. För trupperna direkt till framsidan av Eiffel-tornet genom att använda svävare. Nu behöver de bara försvara sig mot de allierade trupperna en kort stund innan uppdraget är slutfört.

1
Start
Katedral
Transport-flyg

SOVJET-UPPDRAG 6

SOVJET-UPPDRAG 7



SOVJET-UPPDRAG 8



1. Anfall den sydliga basen så snabbt som möjligt, då den annars fortsätter att göra livet surt för dina styrkor. Förstör monumenten på vägen. De döljer ett antal pengakistor.

2. Bryt dig igenom den sydvästliga muren. Koncentrera först ditt anfall på kraftverket så att du kan strypa strömförsörjningen till de allierades försvar.

3. Inta Vita Huset med en ingenjör.



SOVJET-UPPDRAG 9

1
Sjukhus
Start
Spion
2
Inta flygplatsen
3
Lastbilar

1. Inta basen med hjälp av dina psycho-trupper. Det gör du bäst genom att ta över kontrollen av en av de yttersta fientliga enheterna och sedan använda den för att bekämpa de övriga.

2. Så fort du har intagit flygplatsen får du förstärkning i form av fallskärmstrupper.

3. När lastbilarna är förstörda hittar du pengar nog för ett par spioner. Använd dem för att inta kraftverken och därmed strypa strömmen till försvarsverken. När de resterande fienderna är utslagna får du kontroll över presidenten.


SOVJET-UPPDRAG 10
Väderkontroll
3
1. Innan du kan stöta fram mot tech-byggnaden ska du rensa den markerade landtungan från fiender med ett par av dina slagskepp. Bara slagskeppen har med sina raketer tillräcklig räckvidd för att slå ut fiendernas ställningar utan att själva bli träffade. Glöm inte att beskydda din bas med luftvärn.
2. Inta den fientliga basen och tech-byggnaden och ryck sedan fram mot basen i nordväst.
3. Anfall den östliga landtungan. Koncentrera dig först på kraftverken och förstör sedan väderkontrollen.
Inta tech-byggnad
2
1
Landtunga som med ett par slagskepp kan rensas från fiender
Upprätta andra basen här
Start
Slagskepp



SOVJET-UPPDRAG 11

Byggplats

Kreml (Yuri)

3

Pengakista

Pengakista

Pengakista

Byggplats

2

Inta kraftverket och bygg upp en försvarsanläggning

1

Start

Flygplats

1. Inta det nordöstliga kraftverket och anlägg en serie försvarstorn. På det viset undviker du att de konstant anfallande fienderna får en chans att återta sina gamla ställningar.

2. Ryck fram mot den första fientliga basen. Glöm inte att förutom stridsvagnarna så ska du också producera tesla-trupper och framförallt vakthundar till försvar mot de allierades psycho-trupper.

3. I huvudbasen vimlar det av psycho-trupper. Du kan nu antingen välja att först förstöra byggplatsen och därefter kasernerna (i väster och öster) eller rycka direkt fram mot Kreml.

brevlådan

"Om man avreagerar sig på spel har man ett allvarligt fel i huvudet."

Spärra in honom

Jag läste månadens brev i 10/2000 (Stavmixeri *Unreal Tournament*) och måste bara skriva något: Om man behöver avreagera sig på datorspel för att inte slå sin flickvän, hund eller granne så har man ett allvarligt fel i huvudet och borde spärras in.

David
Sverige

Genreskola

Det var en läsare som skrev att Diablo 2 inte var något rollspel, utan ett "hack'n slash"-spel. På det svarade ni att ni höll er till några få genrer för att göra det mer överskådligt för läsarna. I så fall tycker jag att ni borde göra en genreskola. Bara det mest grundläggande med några undergenrer hade räckt bra.

Johannes Henriksson
Björnskog, Sverige

Det är taget! Vi sätter omgående en man på saken.



MÅNADENS BREVLÅDAN-BABE är tillbaka! Här får du se Manuela Ray med anledning av, öh, *FIFA 2001*:s premiär.



STEPHEN KINGS HUND På webbadressen nedan finns bland annat hunden Cujo som bot – en fradgande och ilsken St Bernhard som följer dig överallt och anfaller dina fiender.

Bot till Quake 1?

Var kan jag hitta en bot till *Quake 1*?

Mortis Magnusson
Sverige

Länkar till 12 *Quake 1*-bots:
www.geocities.com/TimesSquare/Ring/3150/spazbots.html

TOCA 3 till PC?

Kommer det senaste TOCA-konsolspelet till PC? Finns det addons till *TOCA 1, 2* och *3*?

TOCA-galningen
Stockholm, Sverige

TOCA (Touring Car Championship) är ett lysande racing-spel. Det nya *Touring Car Challenge* är egentligen bara *TOCA 2* med ett nytt namn och några få ändringar så att det kan säljas på den amerikanska marknaden. *TOCA 3* kommer bara till PlayStation 1 och eventuellt till PlayStation 2. Det är SKANDAL! *TOCA 2* är ett av de tre bästa bilspelen på alla plattformar. Vi är uppe i klass med *Gran Tourismo 2* för PlayStation ...

Microsoft-spel?

Kan ni ha med en fullversion av *Motocross Madness 1*?

Lars
Danmark

Microsoft är svåra att förhandla med och du hittar t ex inte *Motocross Madness 1* på rea i någon spelbutik, trots att det är från 1998. Men vi kan ju försöka göra en deal med dem – de har ju också *Midtown Madness 1, Urban Chaos, Flight Simulator 98* och andra relevanta titlar av mycket hög kvalitet.

Underligt innehåll

"Det är den bästa tidning jag någonsin har läst!" Varför börjar alla brev så här? Är det för att fjäska så att man får in sitt brev i tidningen?

Jag har inte tänkt börja med denna mening, jag tycker nämligen INTE att incite PC Games är särskilt bra, även om det emellanåt finns en del underhållande läsning. Sammansättningen av innehållet känns ostrukturerat och slumpmässigt.

Jag tycker också att det är mycket irriterande att ni inte anger systemkrav i era recensioner. Det SKA det finns i en speltidning (själv har jag en hemmabyggd Pentium 120, 32 MB RAM och ett vanligt grafikkort på 2 MB). Jag undrar också varför ni bara skriver om spel som kräver Pentium 2 eller 3 och massor av RAM. Ni har ännu inte skrivit om spel som passar för min dator.

Har ni för övrigt något tips på ett bra och billigt 3D-kort?

Dennis
Göteborg, Sverige

Vi får runt 200 läsarbrev och e-mail till Brevlådan varje månad och väljer ut både ris & ros.

Du skriver att "det är mycket irriterande att ni inte anger systemkrav i recensionerna". Hallå? I DOMEN, som avslutar varje recension finns minimum och rekommenderade systemkrav (våra data, inte tillverkarens), tekniska upplysningar om ljud och grafik och möjligheter till multiplay. På sidan med "Så här recenserar vi", som varje månad inleder recensionerna, kan du se en utförlig förklaring av varje punkt.

Vi skriver om och recenserar nya och nästan nya datorspel. Det är inte systemkraven som avgör om vi ska recensera ett spel eller inte.

Din Pentium 120 har blivit för gammal för att köra de nyare datorspelen. Det är ju inte så roligt att höra, men sånt är livet. Om du insisterar kan vi rekommendera ett 8 MB 3D-kort av äldre typ, t ex från ATI eller Riva. På reahyllan borde du kunna hitta det för ca 4-500 kr.

Inredningsfråga

Hur tar man bort väggar, fönster, dörrar och golv i *The Sims*?

Johann Kroken
Norge

Kolla in **www.thesimsresource.com.** De är experter på spelet och har inredningstips för dina sims. Du kan också få svar på andra frågor som du kan ha.

Datorspel som luktar

Ni har skrivit om en pryl som skulle göra det möjligt att känna hur spelen luktar. Har ni hört mer om den och vad kan den kosta?

Jag funderar på att köpa ett Hercules 3D Prophet II GTS-kort. Passar det till min Pentium III 500 MHz med 256 MB RAM? Kan ni rekommendera det och har ni testat det?

Ni har tidigare skrivit om Microsofts kommande *Train Simulator*. Det låter intressant så jag tycker att ni ska hålla oss läsare orienterade.

Kenneth
Norge

Företaget DigiScents från Colorado arbetar för tillfället på att utveckla apparaten **iSmell**, som kan framställa "digital doft". Målet är att ge underhållning på datorer och TV en extra dimension genom att tillföra dofter.

Föreställ dig t ex att du spelar ett James Bond-spel på datorn. Du går genom en regnskog och det luktar kraftigt av fuktig djungel. Du går förbi en färggrann buske med en kraftig blomdoft. Plötsligt börjar någon skjuta och när du besvarar elden känner du hur det luktar krutrök. Teknologin kommer också att kunna användas till DVD-filmer som är förprogrammerade för att stödja den.

I pratiken handlar det om en USB-enhet stor som en mindre högtalare. Varje gång den får besked från musen, tangentbordet, spelet eller TV:n så släpper den ifrån sig en liten mängd koncentrerat doftämne. Det kan också vara kombinationer av två eller flera dofter som tillsammans ger en viss doft. Läs mer på **www.digiscents.com**

3D Prophet II GTS-grafikkortet är perfekt för din Pentium III 500-PC. Vi testade det i nr 8/2000 och gav det fem stjärnor av fem möjliga.

Vi recenserar *Train Simulator* och ger er ett demo så fort som möjligt.

Varje gång USB-enheten får besked från ett spel släpper den ut en liten mängd doftämne.

Varför så mycket GP3?

"Månadens Babe" i Nyheterna är datorgrafik. Vad ska det betyda? Ni ger alldeles för stort utrymme åt dåliga spel. Ni använde t ex 10 sidor för spelstrategi till *Grand Prix 3*, men det hade väl varit bättre att använda dessa sidor för att skriva om spel som *C&C: Renegade* och det norska *I'm Going In*.

Stig Finstad
Stavanger, Norge

Månadens Babe har vi med för att det ska vara lite kul med Nyheterna.

Grand Prix 3 är för racing vad *Unreal Tournament* är för 3D-shooters. Vi har valt att ta med en stor guide till *GP3* för att det är något man kan ha glädje av när man spelar. Och för att det är det mest omfattande, detaljerade och realistiska racing-spelet någonsin.

Vi skrev om *I'm Going In* och *C&C: Renegade* i nr 7/2000 och recenserar dem när de kommer. Releasedatum finns på **www.eidos.com** och **www.ea.com**



PROJECT I'M GOING IN använder en ny grafisk motor som gör det möjligt att zooma in på ett äppelträd på 10 kilometers håll och se om frukten är mogen.

Månadens brev är för sura

Månadens brev handlar alltid om att tidningen inte har tillräckligt mycket läsning eller att framsidan inte är så bra designad. Nu har jag äntligen tagit mig samman för att skriva.
1) Fullversionsspel är en jättebra idé som jag aldrig sett förr, åtminstone inte i Danmark. Jag älskar när det kommer en ny tidning och jag kan komma igång med att spela.
2) Den gamla designen var lite taskig, men den nya är mycket bättre.
3) Det enda jag har att tillägga är: Under hardware skriver ni alltid om grafikkort. Det måste väl finnas någon annan hardware att skriva om ...?

Lars Balle Johansen
Danmark

Vinn **hardware**

Insändaren av månadens bästa brev belönas med pc-tillbehör från Thrustmaster till ett värde av ca 500 kr.

THRUSTMASTER®

DUAL ANALOG GAMEPAD



TOP GUN FOX 2



FERRARI 360 MODENA-RATT

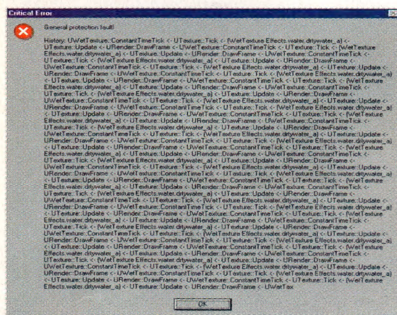


Sjukt fel-meddelande

Jag har varit med som läsare från början och har märkt följande ändringar i tidningen: Designen är förbättrad, hardware-testerna utökade, spelrecensionerna djupare och humorinslagen roligare. Slutsats: *Upgrade is complete*, för att säga det på PC-språk.

Jag bifogar en skärmbild av ett fel som uppstod när jag spelade demot av *Deus Ex*. Det är första gången jag sett ett felmeddelande som täcker hela skärmen :)

Christopher Antonsen
Norge



GIGANTISKT FELMEDDELANDE Christopher roade sig med det stora demot av *Deus Ex*, när detta massiva felmeddelande dök upp. Hans PC klarade sig tack och lov oskadd ifrån händelsen ...

månadens brev

incite PC Games RULES!

En fantastisk förbättring! Nummer 10 var verkligen en överraskning. Ni hade redan en SUPERTIDNING, men ändringarna bevisar att redaktionen tänker konstruktivt och höjer ambitionerna några centimeter till. COOLT!

incite PC Games har sedan det första numret varit en seriös tidning. Artiklar och reportage kan läsas av både gamla och unga. Jag tror att det beror på att ni skriver seriöst. Ni undviker dåliga och barnsliga lustigheter i era recensioner – fortsätt i samma GODA STIL!

Layout och finish har blivit bättre och även det redan tidigare så grundliga Test Center är förbättrat med "How low can you go?". GREAT! Test Centret är det mest kompletta och ambitiösa sätt att bedöma spel som jag någonsin har sett.

Vad MER kan jag säga?

Era hardware-tester är precisa och håller sig till gaming. BRA!

Det är alldeles lysande att ni nu har CD-skivorna separat i stället för inne i framsidan. PRAKTISKT!

En klapp på axeln ska ni också ha för att vi nu får ett fullversionsspel varje månad. AMBITIÖST!

Till slut vill jag hylla den höga standarden på bilderna i tidningen. SNYGGT!

De läsare som skriver till brevlådan bör tänka på att kritik är bra, så länge den är konstruktiv. Kom ihåg vad som händer och har hänt med denna fantastiska tidning. incite PC Games RULES!

Jean Paul Almeida
Lund, Sverige

HJÄLP TILL ATT GÖRA INCITE ÄNNU BÄTTRE!

SKICKA IN KUPONGEN IDAG OCH VAR MED I UTLOTTNINGEN AV 5 STYCKEN **C&C: RED ALERT 2**



12/2000 Vad tycker DU om incite PC Games?

1. Din ålder? ☐

2. Vilka system har du, eller har planer på att köpa?

PlayStation	○ Har jag	○ Ska jag köpa
PlayStation 2	○ Har jag	○ Ska jag köpa
Nintendo 64	○ Har jag	○ Ska jag köpa
Game Boy	○ Har jag	○ Ska jag köpa
Dreamcast	○ Har jag	○ Ska jag köpa
Pc	○ Har jag	○ Ska jag köpa
X-Box	○ Har jag	○ Ska jag köpa
Dolphin	○ Har jag	○ Ska jag köpa

3. Hur bedömer du incite PC Games?

Trovärdighet	○ Hög	○ OK	○ Låg
Kritisk bedömning	○ Hög	○ OK	○ Låg
Informationsvärde	○ Hög	○ OK	○ Låg
Aktualitet	○ Hög	○ OK	○ Låg
Överskådlighet	○ Hög	○ OK	○ Låg
Valuta för pengarna	○ Hög	○ OK	○ Låg
Design och layout	○ Hög	○ OK	○ Låg

4. Betygsätt det nummer av incite PC Games som du har i handen nu, på en skala från 1-6 (1 = fantastiskt, 6 = uselt):

Första intrycket:	○1	○2	○3	○4	○5	○6
Text:	○1	○2	○3	○4	○5	○6
Design:	○1	○2	○3	○4	○5	○6
Framsida:	○1	○2	○3	○4	○5	○6
CD-ROM:	○1	○2	○3	○4	○5	○6

5. Har du tillgång till Internet?
- ○ Ja.
- ○ Nej, men jag planerar att skaffa det.
- ○ Nej.

6. Hur många gånger om året köper du incite PC Games? ☐

7. Vilka delar av tidningen är du intresserad av?
- ○ Nyheter
- ○ Hardware
- ○ Kommer Snart
- ○ Spelstrategi
- ○ Recensioner

8. Vilka andra speltidningar läser du?

____

____

____

9. Vilken är din favoritgenre?
- ○ Action
- ○ Adventure
- ○ Simulation
- ○ Sport
- ○ Strategi
- ○ Bilspel/racing
- ○ Rollspel

Lottdragningen görs den 8/12 2000. Vinnarna publiceras i tidningen.

Frankeras med brevporto

Incite PC Games
Bonniers Kundtjänst
205 50 Malmö

Avsändare:

____

____

____

nästa nummer

Incite PC Games

Chefredaktör: Søren Prien
Redaktörer: Steen Bachmann, Michael Broström
Redaktionssekreterare: Jesper Melgaard, Thorstein Carlskov
Layoutchef: Gitte Solomon
Layout: Jan Jörgensen
Produktion: Lone Thiis
Administration: Julie Vestergaard
Ansvarig utgivare: Lars Engström

Incite PC Games ges ut av:
Bonnier Computec AS
Nils Hansens vej 13
p.b. 6320 Etterstad
0604 Oslo

Redaktionen:
Incite PC Games
E-post: pcgames@intertec.se

Prenumeration:
Prenumerationsärenden och skadade CD:
Telefon: 08-555 454 48,
Fax: 08-555 454 50.
E-post: kundtjanst@bp.bonnier.dk

Du kan också skicka en skriftlig beställning till **Bonniers Kundtjänst, 205 50 Malmö.**

Tidningen levereras löpande och bara så länge som du vill ha den hemskickad. Incite PC Games kommer ut en gång i månaden. Prenumerationspriset kr. 59:50 gäller med reservation för moms- och prisändringar.

Redaktionen kan inte påta sig något ansvar för manuskript, foton, teckningar, mm som inte beställts. Redaktionen kan inte hållas ansvarig för eventuella fel i tidningen eller på CD-ROM-skivorna. Material från incite PC Games får bara citeras om källan anges.

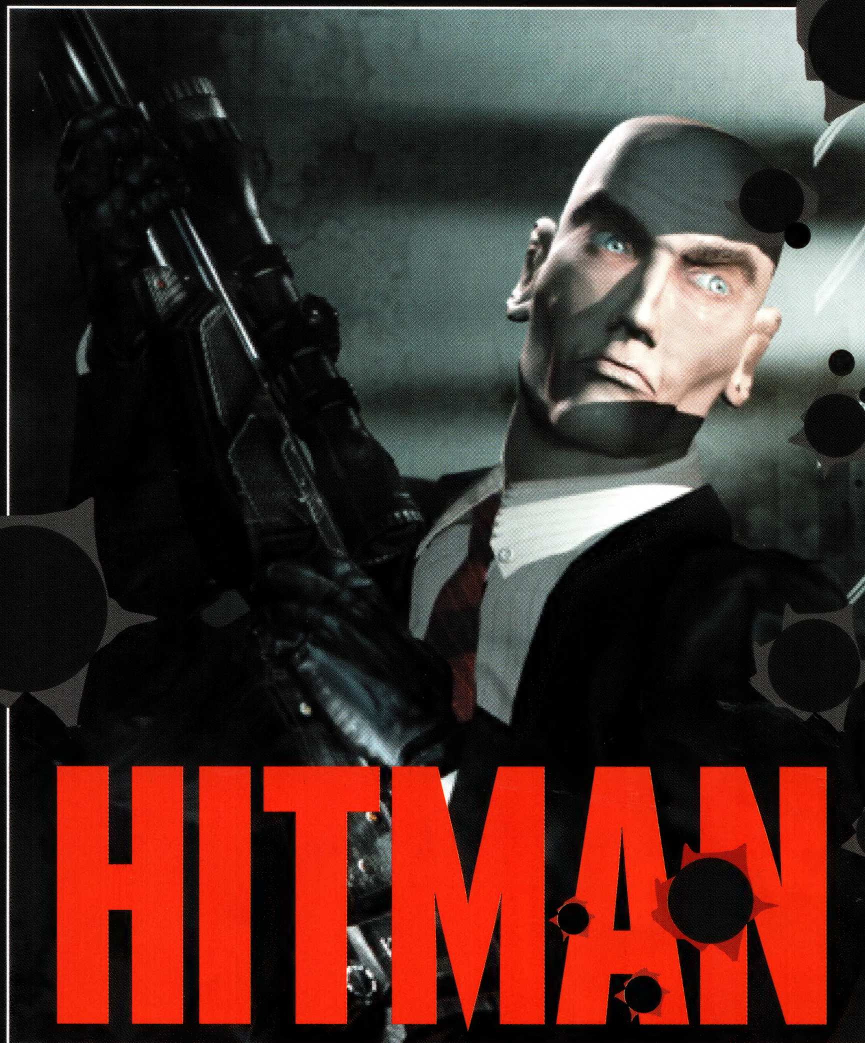
Tryck: Stibo Graphic
ISSN: 1501-8989

Delar av materialet produceras i samarbete med Computec i USA, Frankrike, England och Tyskland.

Annonskontakt:
Blendow Marketing AB
Positionen 102, Hangövägen 29, 2 tr
115 74 Stockholm
Telefon: 08-566 364 00
Fax: 08-566 364 99

incite PC Games
HJÄLPLINJE
08-21 00 92
Onsdagar 18-22
E-post:
08-210092@swipnet.se

Hjälplinjen besvarar läsarnas tekniska frågor om tidningen och installation av CD-ROM-skivorna. Skadade CD ska rapporteras till kundtjanst@bp.bonnier.dk



CODENAME 47

I nästa nummers stora recension svarar vi på om det danska Hitman är en fullträff eller en riktig miss.

+ RECENSIONER AV METAL GEAR SOLID, GIANTS, SEVERANCE & ANNAT SMÅTT OCH GOTT

FÖR PRENUMERANTER

Nästa månads fullversionsspel:

MAX 2

Vi ger dig ett strategispel som beskrivits som "schack med stridsvagnar".



Med reservation för ändringar i innehållet

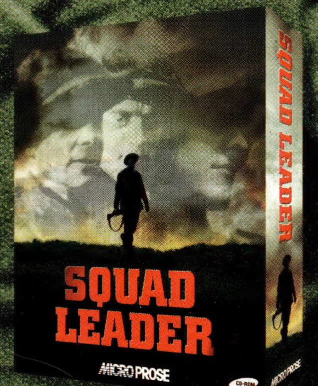
NÄSTA NUMMER UTKOMMER DEN 14 DECEMBER 2000

SQUAD LEADER

HE APPEARS TO BE SURRENDERING....
...OR HE COULD BE A DECOY.

WHAT WOULD YOU DO?

TURN BASED. SQUAD LEVEL.
THE WARGAMERS WARGAME NOW ON PC.



MICROPROSE







